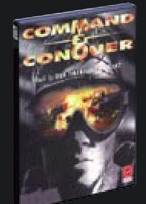




www.pcgames.de

DVD

2 VOLLVERSIONEN



COMMAND & CONQUER

Kult mit Kane: Das legendäre Echtzeit-Strategiespiel der Westowood Studios!



BLITZKRIEG

Herausforderndes Taktik-Spiel: Historische Schlachten, packende Missionen, detailgetreue Grafik!

60 MINUTEN VIDEOS

Mafia 2 • C&C 3-Add-on Warhammer Online u.v.m.

10 SEITEN REPORTS

- Jagd auf Raubkopierer
- Gefahr Online-Sucht?

EARTH NO MORE

Das revolutionäre Projekt der Max-Payne-Schöpfer

DIE SIEDLER 6

Mehr Wuselfaktor denn je – aber Anno bleibt vorn!

HALF-LIFE 2 THE ORANGE BOX

IM TEST Episode Two • Portal • Team Fortress 2
7 Seiten Testbericht + Video auf DVD! ab Seite 90

THE WITCHER

IM LESERTEST Starke Charaktere, düstere Story: Das beste Rollenspiel seit Oblivion? ab Seite 82



UNIVERSE AT WAR

Star Wars: Empire at War war erst der Anfang: Jetzt wird Berlin von Aliens attackiert... ab Seite 50

11/07 | € 5,30



Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

16 Freigegeben ab sechzehn Jahren gemäß § 14 JuSchG usk

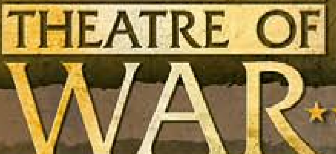


Das Spiel zeigt den Zweiten Weltkrieg authentisch!

Theatre of War ist nicht einfach nur ein weiteres Strategiespiel rund um den Zweiten Weltkrieg, wie es schon viele gab. Vielmehr handelt es sich um einen waschechten Taktik-Simulator, der größten Wert auf historische Genauigkeit legt. Bis ins Detail auf Realitätsnähe getrimmt, fordert der Titel selbst den erprobtesten Hobby-Strategen alles ab und verlangt Taktiken, wie sie in realen Konflikten an der Tagesordnung sind. Lange und vor allem harte Gefechte aufseiten von sechs Nationen sind somit garantiert. Schwingen Sie sich also hinter das Steuer eines Panzers oder führen Sie Ihre Soldaten durch die malerischen Landschaften Europas – die Schlachtfelder der Jahre 1939 bis 1945 erwarten Sie.

MASSENSCHLACHTEN
Die Kämpfe in Theatre of War vermitteln überzeugend das Gefühl, eine riesige Streitmacht anzuführen.

„Es hat lange gedauert, bis Sie wieder ein Spiel mit solcher Originalität und solchem Umfang auf Ihrem Monitor erblicken durften."
★★★★ - Gamepro.com



★★★ www.kalypsomedia.com ★★★

Mehr als 30 Karten, die auf militärischen Aufzeichnungen beruhen, sorgen für Authentizität!



UMFANGREICH Theatre of War umfasst jede Menge realitätsnah gestaltetes Kriegsgerät – vom Panzer über Lastwagen bis zur Artillerie.

Realitätsnahe Welt

Um Ihnen ein Gefühl dessen zu vermitteln, wie nervenaufreibend sich die Schlachten um Europa gestalteten, basieren alle Kampagnenmissionen auf wahren Kämpfen. Die Karten entwarfen die Entwickler Stück für Stück nach historischen Dokumenten.
Gleichzeitig erfahren Sie, wie groß die Auswirkungen verschiedener Wetterlagen auf Ihre Taktik sind. Nebel, Regen und Schnee schränken plötzlich die Sicht ein, Gegner verschwinden vor Ihrer Nase. Rechnen Sie jederzeit damit, überrascht zu werden!



THEATRE OF WAR

Waffen

Entfernung, Kaliber, Schütze – drei Variablen, die über Sieg oder Niederlage entscheiden. Für jede abgefeuerte Kugel berechnet Theatre of War die ballistische Flugbahn physikalisch korrekt und bezieht zudem das Können Ihres Soldaten mit ein. Überlegen Sie gut, wer welches Ziel angreifen soll. Auch die Trefferwirkung unterscheidet sich. Schlägt eine Granate auf den Turm eines Panzers oder dessen Kette ein, sind die Folgen entsprechend verschieden und grafisch eindrucksvoll in Szene gesetzt.



Truppen

Ein schlechter Feldherr verliert schnell das Vertrauen seiner Mannen. Gehen Sie zu unbedacht vor, streichen Ihre Soldaten gern die Segel und treten die Flucht an. Ein Problem, mit dem auch Ihre Gegner zu kämpfen haben – nutzen Sie es aus!

ÜBERSICHT Dank der frei dreh- und zoombaren Kamera behalten Sie auch bei großen Gefechten den Überblick.





Verschiedene Jahreszeiten, plötzliche Wetteränderungen und das Können Ihrer Truppe entscheiden über Sieg oder Niederlage!

SCHADEN Ein beschädigter Panzer ist bewegungslos oder kampfunfähig ein leichtes Ziel.

Mehr fürs Geld

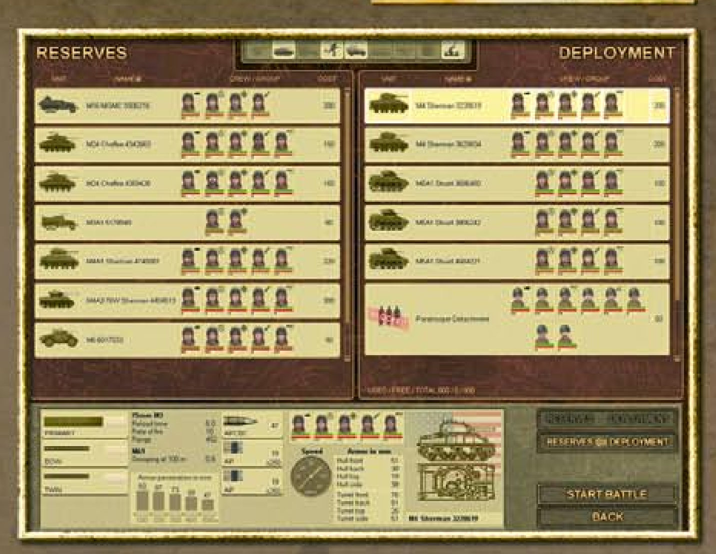
In den USA ist Theatre of War schon seit April 2007 im Handel, im Oktober erscheint dort ein Add-on. Alle deutschen Spieler bekommen die lokalisierte Fassung des Echtzeit-Strategie-Titels inklusive der Missionen der Erweiterung – ganz ohne Mehrkosten. Ab 25. Oktober erhältlich.

THEATRE OF WAR

★★★ www.kalypsomedia.com ★★★

Lange Abende garantiert

Aufseiten von fünf Parteien – Deutschland, Russland, Frankreich, Polen und den Alliierten – betreten Sie die virtuellen Schlachtfelder des Zweiten Weltkriegs. Dabei kämpfen Sie sich durch 46 Missionen und acht Zusatzeinsätze, die eine interessante Hintergrundgeschichte zusammenhält. Dank der drei Schwierigkeitsgrade – hart fordert selbst geübte Bürostuhl-Generäle heraus – laden die Einsätze zum mehrmaligen Spielen ein.
Haben Sie den Einzelspielerteil erfolgreich absolviert, steht ein Editor bereit. Mit dessen Hilfe entwerfen Sie kinderleicht eigene Szenarios und sorgen so für noch längeren Spielspaß.



NACHSCHUB Vor der Schlacht wählen Sie, welche Truppen Sie in den Kampf führen. Geschicktes Taktieren ist Pflicht!

„Theatre of War bietet eine einzigartige Mischung aus Echtzeit-Strategie- und Rollenspiel-Elementen, die dem Titel eine Dynamik verleihen, die nur wenige Spiele dieses Genres haben." ★★★★ - Gamezone.com

WEITSICHT Die Grafik-Engine stammt aus einem Flugsimulator und zaubert so riesige Levels.





Weitere Informationen finden Sie im Impressum auf Seite 178.



Spiele Download

www.gamer-unlimited.de



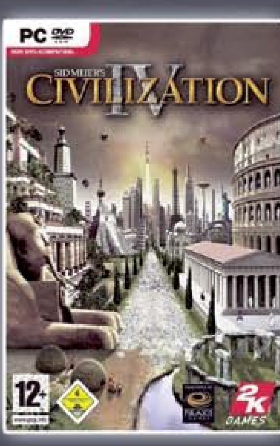
ARMA
Quenn's Gambit
14.95 €

ARMA
GOLD
39.95 €

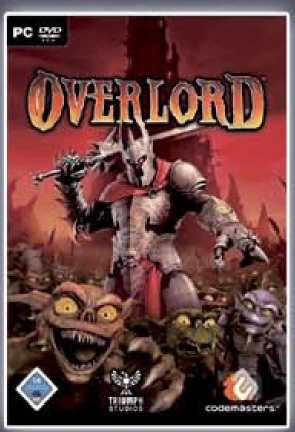
Einzelne Spiele zum Kaufen und Herunterladen

Weitere Spiele zum Kaufen und Runterladen:

Einfach aussuchen, herunterladen und losspielen!



Civilization IV
19,95€



Overlord
43,95€

präsentiert von 





EDITORIAL



Petra Fröhlich
Chefredakteurin

Ein Cent pro Tag

SAMSTAG | 25. August 2007

Wann hat man schon mal die Chance, die Schöpfer von **Die Siedler 6**, **Sacred 2** und **Das Schwarze Auge 4: Drakensang** live auf der Bühne zu erleben und drängende Fragen zu stellen? Auf der Games Convention in Leipzig, am Stand von PC Games. Viele Leser nutzen die Gelegenheit für einen Schwatz mit den PC-Games-Redakteuren über Wertungen, Erscheinungstermine und kommende Geheimtipps. Und Gratulation an alle, die Souvenirs wie T-Shirts, Schlüsselbänder, Taschen, Tischfiguren und Grafikkarten bei unseren Gewinnspielen abgeräumt haben.

FREITAG | 7. September 2007

Im Gegensatz zu reinen Online-Spielemagazinen (die ihre „redaktionelle Unabhängigkeit" fast ausschließlich mit Werbegeldern finanzieren) sind Abos und Kioskverkäufe eine unverzichtbare Basis einer hochauflagigen Fachzeitschrift wie PC Games. Mehr als 30 Redakteure, Layouter, Lektoren, Korrespondenten, Autoren und Hardware-Profis arbeiten direkt und indirekt an der Entstehung des Hefts mit. Wie Sie wissen, hat sich der Verlag Anfang des Jahres dazu entschieden, die höhere Mehrwertsteuer nicht an die Leser weiterzugeben – im Gegensatz zu vielen anderen Zeitschriften. Die erheblich gestiegenen Rohstoff- und Transportkosten in den vergangenen Monaten haben nun doch dazu geführt, dass wir nach vielen, vielen Jahren unveränderter Verkaufspreise eine Erhöhung um 6 Prozent vornehmen: PC Games mit DVD kostet ab sofort 5,30 Euro. Bei jährlich zwölf Ausgaben entspricht dies ziemlich genau einem Cent extra pro Tag. Sie dürfen darauf vertrauen, dass wir in unserem Engagement nicht nachlassen, um Ihnen weiterhin ein dickes Paket aus Service und Information zu bieten. Dazu gehört auch eine umfangreiche Website – schon im November erwartet Sie eine weitere große Neuerung auf pcgames.de. Apropos Neuerung: Wir verbessern die Ausstattung von PC Games Extended und liefern Ihnen für 6,99 Euro ab sofort gleich zwei DVDs mit gigabyteweise Demos, Mods, Vollversionen, Videos. Die hochwertige Serienausstattung bleibt selbstverständlich bestehen: 32 Tipps-Seiten extra und praktische Booklets oder Poster.

FREITAG | 14. September 2007

Die Redaktion sagt „Danke!" für die vielen Glückwünsche – Postkarten, Fotos, E-Mails – zum 15. Geburtstag von PC Games. Eine Auswahl der schönsten Schnappschüsse finden Sie auf pcgames.de.

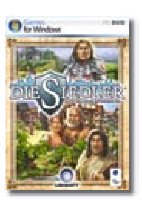
Viel Spaß mit der neuen Ausgabe wünscht Ihnen
Ihr PC-Games-Team

HELDEN DER ARBEIT



Jeden Monat geben viele Menschen ihr letztes Hemd, damit PC Games pünktlich erscheint. Hier stellen wir einige von ihnen vor.
Seit Monaten überfällig: Ein amtliches Dankeschön an unsere unverwüstlichen Grafiker Silke Engler und Philipp Heide, hier verewigt an einer der wohl malerischsten Ecken des Verlagsgeländes. Weder Last-Minute-Testmuster noch trödelige Redakteure noch subbrauchbare Artworks können ihrer guten Laune etwas anhaben. Im Gegenteil: Wenn's brennt, drehen Phil und Silke erst so richtig auf.

AKTUELL IM HANDEL



PC Games Sonderheft: Die Siedler: Das Magazin
Randvoll mit exklusiven Hintergrundinfos und Interviews, dazu Editor-Guides, Komplettlösung, Karten und Taktiken: Das ist das offizielle Begleitheft zu **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**. Inklusive DVD mit Videos und Demo ist das Heft für 6,99 EUR ab 12. Oktober zu haben.



PC Games World of Warcraft Ausgabe 6 (Oktober/November)
Der zweite Teil der 3D-Karte zu Karazhan steckt im neuen **WoW**-Heft. Dazu gibt's Profitipps in Zusammenarbeit mit der Topgilde Nihilum, Infos zum Add-on **Wrath of the Lich King** und einen Guide, wie Sie ein erfolgreiches Arena-Team aufbauen.


NEU! XPS M1730, REALE WELTEN NEU DEFINIERT
ULTIMATIVE MOBILE GAMING POWER:
• Intel® Core™2 Duo Prozessor T7500 (2.20 GHz, 4 MB L2 Cache, 800 MHz FSB) • Original Windows Vista® Home Premium (OEM2)) • 2048 MB DDR2 SDRAM, 667 MHz • 250 GB** SATA Festplatte 5400 U/Min. • 17" UltraSharp™ Display WUXGA (1900x1200) TFT mit TrueLife™ & integrierte 2.0 MP Kamera • Dual 256 MB nVIDIA® GeForce® Go 8700M GT mit nVIDIA® SLI® Grafikkarte • 8x DVD +/-RW Dual-Layer • Lithium Ionen Akku
NUR 2.599€ inkl. MwSt., GRATIS Versand*
E-VALUE CODE: PPDE - N10XP7
Finanzierung schon ab 84,36€/mtl.1)

INHALT 11/07

TEST
Half-Life 2: The Orange Box



Endlich durften wir uns im Test von der Qualität des dicken Spielepakets der Orange Box überzeugen. Redakteur Robert Horn testete **Episode Two**, **Portal** und **Team Fortress 2** direkt vor Ort bei Entwickler Valve.

Seite **90**

▶ = Titelstory

MAGAZIN ab Seite 17

VORSCHAU ab Seite 49

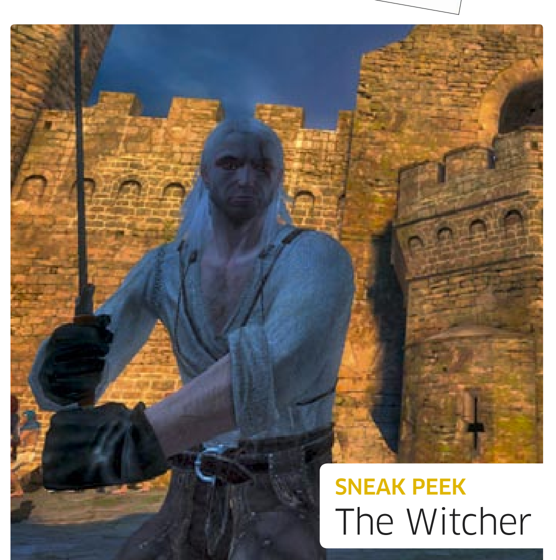


Illegales Filesharing ist beliebt. Doch welche juristischen Konsequenzen drohen? Thomas Weiß recherchierte und fand Erstaunliches heraus.

Seite **30**



MAGAZIN
Ungeahnt abgemahnt – die Folgen illegaler Downloads



Vier Leser ließen es sich nicht nehmen, einen Tag lang als Hexenjäger in die fantastische Welt von **The Witcher** abzutauchen.

Seite **82**

SNEAK PEEK
The Witcher

Du wirst
der Stärkste sein.



SIDEWINDER™
kommt.

TEST ab Seite 89

PRAXIS ab Seite 137

HARDWARE ab Seite 155

STANDARDS ab Seite 168



Nein, das nebenstehende Bild stammt nicht aus **TES 4: Oblivion**, sondern spricht für die Qualität des genialen Mittelalter-Mods für **Half-Life 2**.

Seite **142**

MOD DES MONATS
Half-Life 2: Age of Chivalry

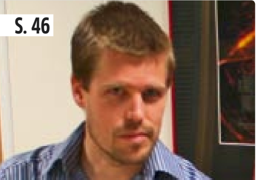


Bekommt **Starcraft 2** schon jetzt einen ebenbürtigen Konkurrenten? Wir haben uns die Vorabversion des Strategiespektakels angeschaut.

Seite **50**

VORSCHAU
Universe at War: Angriffsziel Erde

INTERVIEWS IN DIESER AUSGABE



Samuli Syvahuoko
Der Gründer von Recoil Games gibt einen ausführlichen Einblick in das spannende Action-Adventure **Earth No More**.



Dr. Alexander Wachs
Unter anderem Rechtsanwalt für Medienrecht, liefert Dr. Wachs handfeste Infos für den Abmahnungsreport.



Fred Metger
Das Mitglied der **Gothic**-Fanseite worldofgothic.de berichtet über die Community-Aktivitäten zu **Gothic 3**.

SPIELE IN DIESER AUSGABE

Jetzt wirst Du der Stärkste sein.



SIDEWINDER™

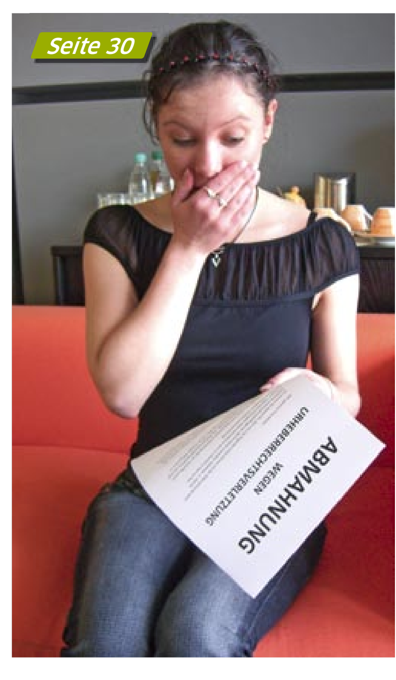
HardcoreGamerHardware

>> push forward!

TOP-THEMEN

RAUBKOPIEN:

UNGEAHNT ABGEMAHNT



PROBLEME PER POST | Das Gesetz schlägt zu: Immer mehr Firmen mahnen Peer-to-Peer-Nutzer, die illegal Spiele anbieten, mit saftigen Strafen ab. In unserem Report beleuchten wir Hintergründe und Methoden.

SPIELKULTUR:

ONLINE-SUCHT



VIRTUELLE DROGE | Wir beschäftigen uns intensiv mit dem brisanten Thema Online-Sucht. Was ist normal, was bedenklich?

INTERVIEW:

EARTH NO MORE

STICHWORT CINEGAMES | Wir sprachen mit dem finnischen Entwickler Samuli Syvahuoko über sein vielversprechendes Projekt.



GEWINNSPIEL

WIR VERLOSEN IN ZUSAMMENARBEIT MIT ELECTRONIC ARTS ZWEI TOLLE GOLFER-PAKETE, BESTEHEND AUS JEWEILS EINEM SCHICKEN GOLFER-SHIRT UND DEM SPIEL **TIGER WOODS PGA TOUR 08**.

Wie lautet Tiger Woods richtiger Vorname?

A| Günther
B| Eldrick

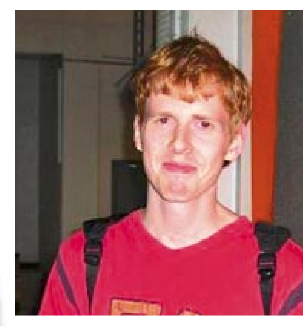


TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie die Antwort mit dem Betreff „Tiger Woods" an tiger@pcgames.de. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG und Electronic Arts. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Preises ist nicht möglich. **Einsendeschluss** ist der **21.10.2007**.

HORN DES MONATS:

CHRISTOPH BERGER



PC-Games-Redakteure sind in fast allen Sprachen dieser Welt bewandert. Hohe Anforderungen für Praktikanten, die Christoph Berger aber elegant und souverän meisterte: Die englische Aussage „[...] and it's called **Empire Total War**" übersetzte er: „[...] und es heißt **Cold Empire Total War**." Na, das müssen wir Sega erzählen! Nicht, dass die das falsch auf die Packung schreiben.

* Redakteur Robert Horn erschuf den Titel (unfreiwillig), als er im Test zu **All Star Strip Poker** schrieb: „Dann lassen **Sie** nach und nach die Hüllen fallen, um sich in einer abschließenden Sequenz zu befummeln."



„Hallo Zielgruppe! – Wann beschreiten die Entwickler endlich den richtigen Weg?"

Für mich muss Spielen Sinn stiften. Nicht in der Art, dass ich hinterher ein besserer Mensch bin – mir fallen auf Anhieb auch viele Spiele ein, in denen weltverbessernde Maßnahmen, etwa den Ü-70-Vertretern dieses Landes über die Straße zu helfen, nur eine sekundäre Rolle spielen. Aber: Ich möchte beim Spielen nicht nur unterhalten, sondern bewegt und berührt werden. Ich will Spiele, die etwas aussagen, die nicht nur albern vor sich hinplätschern. Casual Games? Brrr. Gelegenheitsspieler, also wirklich. Spieler zu sein bedeutet für mich, nicht nur eine Zeit lang halbwegs bei Laune gehalten zu werden – dafür gibt es die Deutsche Bahn, ab und an Bürostuhlwettrennen respektive Artikelversteckspielen und seit Neuestem Eva Herman. Aber darum geht es mir nicht, denn Spielen ist jenseits der Unterhaltungskomponente eben auch immer das Sich-Einlassen auf eine andere Welt mit ganz eigenen Regeln, befriedigende Erfolgserlebnisse und ... jaja, ich hör ja schon auf. Die Zielgruppe der Menschen, die am Rechner tatsächlich interaktives Programmkino statt Hollywood und Telenovelas zum Mitspielen erleben möchten, wird derzeit verhältnismäßig schlecht bedient. Gewiss, Charaktere mit einer überzeugenden Story, das bieten in überzeugenden Ansätzen **Max Payne 2**, **Fahrenheit** oder auch **Half-Life 2**. Der große Gefühlssatz bleibt allerdings noch aus. Hier hoffe ich auf **Mafia 2** – und **Earth No More**, zu dem wir in dieser Ausgabe ein weltexklusives Interview im Heft haben, bevor eine lange Medienpause ansteht. Aber: Wir Anspruchsvolle-Filme-spielen-wollen-Spieler sind nicht die einzige, derzeit noch ungenügend erschlossene Zielgruppe. Im Vorfeld der Games Convention hieß es etwa, dass Silver Gamer groß im Kommen seien. Silver Gamer, das sind etwas betagtere Mitmenschen, die wir an dieser Stelle natürlich nicht für die Deckungslücken in der Rentenversicherung beschuldigen und die, wenn nicht Kaiser Wilhelm, zumindest Konrad Adenauer noch in lebhafter Erinnerung haben. Doch in Leipzig säumten überwiegend jüngere Spieler das Parkett, allesamt mit einer unstillbaren Gier nach Schlüsselbändern ausgestattet. Dabei böte sich für Silver Gamer ein großartiger Markt! Denken Sie nur Need for Speed: Rollator Underground, Die Sims 2: Gicht, Rheuma und Arthritis oder Simon 5: Wo hab ich nur meine Brille?

TOP 10 DEUTSCHLAND

Platz	Titel	Hersteller	Erscheinungsjahr
1	Bioshock	2K Games	Erscheinungsjahr: 2007
2	Die Sims 2: Gute Reise	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2007
3	Medieval 2: Kingdoms	Sega	Erscheinungsjahr: 2007
4	World of Warcraft: The Burning Crusade	Vivendi	Erscheinungsjahr: 2007
5	Counter-Strike Source	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2005
6	Guild Wars Platinum Edition	NC Soft Europe	Erscheinungsjahr: 2007
7	Die Sims 2	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2004
8	Fußball Manager 07	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2006
9	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	Erscheinungsjahr: 2007
10	Need for Speed Carbon	Electronic Arts	Erscheinungsjahr: 2006

[Quelle:]



SAM & MAX

Season One auf Deutsch

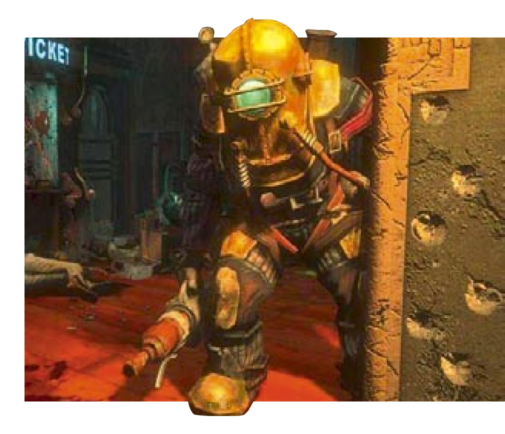
Adventure-Fans aufgepasst! Das verrückte Detektiv-Duo Sam & Max bekommt deutsche Stimmen verliehen. So spricht etwa Sandra Schwittau, die auch Bart Simpson vertont, den verrückten Hasen Max. Den Test der lokalisierten Version finden Sie demnächst auf pcgames.de.

Info: www.telltalegames.com/samandmax



„Besonders der Big-Daddy hat es mir angetan.“

Ken Levine, Creative Director Irrational Games



BIOSHOCK

Rückkehr nach Rapture?

In einem Interview mit der amerikanischen Webseite next-gen.biz verriet Ken Levine, Schöpfer von Bioshock, dass er gern weiter an dem Unterwasserszenario arbeiten würde. Einzig die Frage nach der Geschichte sei zu klären. Levine & Co. überlegen nun, ob es noch Aspekte gibt, die in Teil 1 nicht erzählt wurden. ❑

Info: www.2kgames.com/bioshock/

DIABLO 3

Höllische Gerüchte gehen um!

BLIZZARD ENTERTAINMENT

KLASSIKER | Obwohl schon sieben Jahre alt, erfreut sich **Diablo 2** bei den Fans noch größter Beliebtheit.

Wie das englische Magazin The Inquirer berichtet, heißt das nächste Projekt von Blizzard **Hydra**. Vor Wochen wurde bekannt, dass die Entwickler an drei Spielen arbeiten: **Starcraft 2**, **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** und einem namentlich nicht genannten Titel. Auf der AGDC (Austin Game Developers Conference), die Anfang September in Austin (Texas, USA) stattfand, will The Inquirer eine Unterhaltung aufgeschnappt haben, bei der es um ein Spiel namens **Hydra** ging. Ob es sich dabei um ein mögliches **Diablo 3** handelt, bleibt Spekulation. ❑

Info: www.blizzard.de

PC GAMES LESER-CHARTS

EINZELSPIELER

1 Bioshock
2K Games — Erscheinungsjahr: 2007

Der Horrortrip durch die Unterwasserstadt Rapture belegt nicht nur in den Verkaufscharts Platz 1, sondern steht auch in Ihrer Gunst ganz oben. Das ist wirklich spitze!

2 S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
THQ — Erscheinungsjahr: 2007

Die spannende Mischung aus Rollenspiel und Ego-Shooter des Entwicklers GSC Game World räumte den Platz an der Sonne, fährt aber immerhin die Silbermedaille ein.

3 Gothic 3
Jowood — Erscheinungsjahr: 2006

Trotz der Kontroversen um den Titel halten Rollenspiel-Fans dem letzten **Gothic** von Entwickler Piranha Bytes die Stange. An **Gothic 4** arbeitet Spellbound Entertainment.

4 Half-Life 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2004

Alter schützt vor Beliebtheit nicht – Valves Shooter ist der beste Beweis. Wie es mit Gordon Freeman weitergeht, lesen Sie im Test zu **Half-Life 2: Episode Two** ab Seite 90.

5 The Elder Scrolls 4: Oblivion
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2006

Grafisch noch immer überzeugend und in der Modding-Community beliebt, sichert sich Bethesdas Rollenspiel weiterhin einen Platz unter den angesagtesten zehn Spielen.

6 Anno 1701
Sunflowers — Erscheinungsjahr: 2006

Sie haben alle Inseln besiedelt, Ihre Bevölkerung ist zufrieden! Sie benötigen eine neue Herausforderung: Infos zum **Anno 1701**-Add-on **Der Fluch des Drachen** gibt es ab Seite 60.

7 GTA San Andreas
Take 2 — Erscheinungsjahr: 2005

Erst kürzlich hat Take 2 das neue **GTA** auf Anfang 2008 verschoben. Nur gut, dass der bislang aktuellste Teil der Reihe genügend Umfang bietet, um die Wartezeit zu überbrücken.

8 Two Worlds
Zuxxez — Erscheinungsjahr: 2007

Zurück in den Charts: Der Hauptkonkurrent von **The Elder Scrolls 4: Oblivion** und **Gothic 3** besticht durch detailreiche Grafik und eine wendungsreiche Geschichte.

9 Far Cry (dt.)
Ubisoft — Erscheinungsjahr: 2004

Die beste Vorbereitung auf **Crysis**: Der Ego-Shooter aus Deutschland zeigte 2004, was Crytek alles auf dem Kasten hat. Grafisch selbst heute noch beeindruckend.



HAUPTDARSTELLER | Die Journalistin Valeria Constantine ist schuld, dass sich Jack Carver ins **Far Cry (dt.)**-Abenteuer stürzt.

10 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Beliebt in der E-Sport-Szene und der bislang letzte Teil, der für PC erschienen ist – zwei gute Gründe, weshalb sich das knapp zwei Jahre alte **Call of Duty 2** weiter in der Hitliste hält.



GUITAR HERO 3

Heavy Metal am PC

Holen Sie die Klampfe raus und trainieren Sie schon mal Ihre Finger! Im Herbst kommt nämlich **Guitar Hero 3: Legends of Rock** für den PC und Mac, wie Publisher Activision jetzt ankündigte. Das Musikspiel, das bislang nur die Konsolen Playstation 2 und Xbox 360 zum Beben brachte, bietet über 70 Songs, mehrere Mehrspielermodi, Bosskämpfe und weiteren freischaltbaren Inhalt. Rock on! ❏

Info: www.activision.de

STIMMEN AUS DER COMMUNITY:

„Online-Spiele: Hobby zur Entspannung oder Zeitfresser?"

[**User: Mothman** | „Entspannen kann ich einzig und allein in Singleplayergames. MMORPGs sind [...] immer [...] Arbeit und Stress."]

[**User: McDrake** | „Für mich [...] ein Hobby, dem ich ab und zu nachgehe."]

[**User: Michael-Miggi** | „Ich spiele vorwiegend am Wochenende."]

[**User: Shadow_Man** | „Ich habe den ‚Fehler' gemacht, wieder mit **WoW** anzufangen."]

[**User: Muehlenbichl** | „Mit **Battlefield 2142** habe ich [...] ganze Nächte durchgemacht, aber Entspannung war das [...] nicht mehr."]

Umfrage vom 7. September 2007 auf pcgames.de.



OPERATION FLASHPOINT 2: DRAGON RISING

Wissenswertes vor dem Einsatz



1. Sollte der Titel nicht bereits 2004 erscheinen?
Ursprünglich für die zweite Jahreshälfte 2004 geplant, legte Codemasters das Projekt auf Eis. Grund: Streit mit Bohemia Interactive.

2. Ist Teil 2 dann noch ein echtes Operation Flashpoint?
Bohemia Interactive ist nicht an der Entwicklung beteiligt, dafür aber einige Mitarbeiter des alten Teams.

3. Was hat Armed Assault mit Operation Flashpoint zu tun?
Armed Assault stellt den inoffiziellen Nachfolger dar. Die Namensrechte an **Flashpoint** liegen beim neuen Entwickler Codemasters.

4. Was weiß man zur Story?
Auf der Insel Skira (östlich der chinesischen Küste) entflammt zwischen Russland und China ein Konflikt um Ölvorkommen, der sich langsam zuspitzt.

5. Was ist meine Aufgabe?
Als amerikanischer Soldat vertreten Sie die Interessen der USA. Worum es sich dabei genau handelt, ist noch unklar.

6. Was macht die Spielwelt aus?
Laut Codemasters durchqueren Sie eine etwa 220 Quadratkilometer große Insel. Diese soll realitätsnah gestaltet sein, um das **Flashpoint**-typische Spielgefühl zu vermitteln.

WERBUNG

play vanilla Augabe 11-12/07



An die Geräte, Mädels! Ab dem 2. Oktober steht die neue Ausgabe 11-12/07 der play vanilla in den Regalen. Auf 140 Seiten erfahren Sie darin alles Wissenswerte zu Themen wie Fashion im Internet, Spiele, die nur gemeinsam Spaß machen, und den aktuellen Sims-Titeln – denn auch die Damenwelt spielt wie der Teufel. ❑

Info: www.playvanilla.de

BORDERLANDS

Am Ende aller Tage

Gearbox hat kürzlich den Science-Fiction-Shooter **Borderlands** angekündigt. In einem **Mad Max**-ähnlichen Szenario kämpfen Sie sich über den Planeten Pandora. Ein Koop-Modus für bis zu vier Spieler, über 500.000 Waffen und modifizierbare Fahrzeuge – der Genre-Mix verspricht höchste Spannung. Die Veröffentlichung ist für Weihnachten 2008 geplant. ❑

Info: www.borderlandsthegame.com/



MYSTERIÖS | Was exakt auf dem trostlosen Planeten Pandora abgeht, ist bisher nicht bekannt.



7. Welche Grafik-Engine nutzt Operation Flashpoint 2?
Codemasters setzt auf die hauseigene Neon-Engine. Bereits bei **Colin McRae: Dirt** erprobt, steht sie für wirklichkeitsnahe Vegetation, Lichteffekte und Fahrzeuge. Laut Publisher soll das Spiel tatsächlich wie auf den Screenshots aussehen.

9. Wie steht es um die Unterstützung der Community?
Wie bei Teil 1 setzt man auf intensiven Kontakt zu den Spielern, um Nachschub an Levels und Mods zu gewährleisten.

10. Wann erscheint Operation Flashpoint 2?
Die Arbeiten sind zu etwa zwei Drittel abgeschlossen. Geplante Veröffentlichung: Ende 2008.

CRYSIS

Zweiklassengesellschaft?

Fanseiten im Internet berichten, dass **Crysis**-Spieler mit Direct-X-9-Hardware im Mehrspielermodus auf einen Großteil der Physik-Spielereien verzichten müssen. So soll es für sie nicht möglich sein, Äste oder Bäume abzuholzen. Einzig die Fahrzeuge sind zerstörbar. Auch der Tag-Nacht-Zyklus ist unter Direct X 9 deaktiviert. Entwickler Crytek begründet diese Einschränkungen (die Spielern mit Direct-X-10-Hardware erspart bleiben) mit der Server-Hardware. Für Mehrspielerpartien stehen sowohl Direct-X-9- als auch Direct-X-10-Server bereit. ❑

Info: www.electronicarts.de

KRAFTPROTZ | Dank Nano-Suit halten Sie selbst herannahenden Jeeps Ihrer Gegner ohne Probleme stand.

SOUTH PARK

Emmy abgeräumt

Die South Park-Folge „Make Love, Not Warcraft“ erhielt bei der diesjährigen Emmy-Verleihung die höchste Auszeichnung für Fernsehprogramme in den USA. In der prämierten Folge kämpfen die kleinen Comic-Frechdachse gegen einen fiesen World of Warcraft-Spieler. Übrigens: Die Episode entstand in enger Zusammenarbeit mit WoW-Entwickler Blizzard! ❑

Info: www.emmys.tv

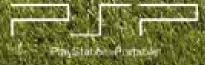


















PC GAMES LESER-CHARTS

MEHRSPIELER

1 Counter-Strike Source
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Counter-Strike Source und kein Ende: Welches Spiel kippt den wohl erfolgreichsten Online-Shooter aller Zeiten von unserem Mehrspieler-Thron?

2 Battlefield 2
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Obwohl es mit **Battlefield 2142** bereits einen aktuelleren Vertreter der erfolgreichen Mehrspieler-Shooter-Reihe gibt, belegt **Battlefield 2** weiterhin Platz 2.

3 World of Warcraft
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2005

Monat für Monat strömen mehr Spieler in die Welt von **World of Warcraft** – kein Wunder, dass es noch einen guten dritten Platz belegt. Das nächste Add-on ist angekündigt.

4 Call of Duty 2
Activision — Erscheinungsjahr: 2005

Auch in den Einzelspieler-Charts in den Top 10, erfreut sich der Weltkriegs-Shooter aus dem Hause Activision auch bei Freunden gepflegter Mehrspielerpartien großer Beliebtheit.

5 Warcraft 3
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2002

Ein weiteres Spiel, das einfach nicht totzukriegen ist: **Warcraft 3** mit seinem herrlichen Fantasy-Setting. Der Erfolg ist auch in dem perfekten Balancing begründet.

6 Diablo 2
Vivendi — Erscheinungsjahr: 2000

Der Oldie **Diablo 2** ist für viele, viele Spieler ein wahres Meisterwerk. Wie Sie vielleicht schon auf Seite 19 gelesen haben: Im Internet mehren sich die Gerüchte über einen Nachfolger!

7 Command & Conquer 3 Tiberium Wars
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2007

Das Strategiespiel rund um den charismatischen Glatzkopf Kane überzeugt durch seinen fesselnden Einzelspieler. Doch auch die Gefechte gegen menschliche Gegner sind durchdacht.

8 Unreal Tournament 2004 (dt.)
Atari — Erscheinungsjahr: 2004

Ende dieses Jahres soll **Unreal Tournament 3** erscheinen (siehe Seite 70). Kein Wunder, dass die beste Einstimmung auf Epics nächste Ballerei einen Platz in den Charts hält.

9 Battlefield 2142
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2006

Obwohl **Battlefield 2142** mit Belohnungen, Auszeichnungen und Verbesserungen für mehr Langzeitmotivation sorgt als der ältere Bruder **Battlefield 2**, ist es weniger beliebt.



MASSENSCHLACHT | Die Kämpfe mit Dutzenden Einheiten auf dem Bildschirm sind gerade im **C&C 3**-Mehrspieler sehr anspruchsvoll.

10 Day of Defeat Source
Electronic Arts — Erscheinungsjahr: 2005

Von der Mod zum Vollpreisprodukt. Eine Karriere, die nicht viele Mehrspielertitel hinlegen. **Day of Defeat Source** hat es geschafft – nicht zuletzt dank der großen Community.



ELECTRONIC ARTS

Deutschland: Shooter-freie Zone?

Kürzlich äußerte sich EA-Chef John Riccitiello zu einem möglichen Verbot von Ego-Shootern: „Eine Art von Zensur [...], die dem Ansehen eines Landes schadet.“ EA müsste bei einem Verbot solcher Spiele den Vertrieb in Deutschland einstellen. ❑

Info: www.electronicarts.com

GEWALTSPIELE

Erster Gesetzentwurf liegt jetzt vor

Wie heise.de berichtet, liegt der Entwurf zur Änderung des Jugendschutzgesetzes vor, den das Bundesfamilienministerium ausgearbeitet hat. Der Entwurf bezieht sich auf das Sofortprogramm, das Ministerin Ursula von der Leyen (CDU, r.) im Februar vorgestellt hatte. Durch ihn soll der Katalog jugendgefährdender Medien erweitert werden. Von der Leyen regt an, die Indizierungskriterien auszudehnen. Man müsse Spiele auf die „schwarze Liste“ setzen, die Gewalthandlungen detailliert darstellen. Zudem sind Testkäufe durch Jugendliche geplant. ❑

Info: www.bmfsfj.de





AUGENSCHMAUS | Die Neon-Engine hat nicht nur Offroad-Strecken drauf, sie überzeugt auch innerorts.

RACE DRIVER ONE

Heißer Flitzer

Mit Race Driver One (Arbeitstitel) kehrt Codemasters Mitte 2008 dem Rallye-Sport den Rücken. Dafür schickt man Sie mit getunten Karren in Straßenrennen, **Need for Speed Pro Street** lässt grüßen. Den grafischen Motor stellt die aus **Colin McRae: Dirt** bekannte Neon-Engine, allerdings mit verbessertem Schadensmodell und höherer Detaildichte. Die Rennen finden in den USA, Japan und Europa statt – Wiedererkennung garantiert. ❑

Info: www.codemasters.de

GAMES CONVENTION

Erfolg auf der ganzen Linie

Leipzig war vom 23. bis 26. August einmal mehr das Mekka der Videospieler. Europas größte Computerspielemesse, die Games Convention, hatte ihre Pforten geöffnet und 185.000 Besucher strömten in die Hallen. Obwohl „nur“ knapp 2.000 Spielebegeisterte mehr über die GC schlenderten als im Vorjahr und die anvisierte 200.000er-Marke verfehlt wurde, zeigten sich die Veranstalter und Aussteller gleichermaßen zufrieden.
Erstmals konnten Sie das PC-Games-Team an einem eigenen Stand antreffen: Leibhaftige Spieldesigner, Präsentationen, Gewinnspiele und Autogrammstunden lockten viele tausend Spielefans an Stand B1 in Halle 4 – danke an alle, die dabei waren. Wir freuen uns auf 2008! ❏

Info: www.gc-germany.com



FULL HOUSE | Spiele- und Hardware-Begeisterte scharten sich während der Präsentationen und Shows um die Bühne am Computec-Stand.



THOMAS HARTMANN

Kinder müssen ballern

In dem Buch Schluss mit dem Gewalt-Tabu! zeigt der evangelische Pfarrer Thomas Hartmann, wie zum Beispiel Computerspiele Aggressionen kanalisieren können. Interessant! (17,95 Euro, Eichborn). ❏

Info: www.eichborn.de

PC-GAMES-RANKING

Typen, vor denen sogar der Pate Vito Corleone (Marlon Brando) Respekt hätte:

1. [**Tony Montana aus Scarface: The World is yours (dt.)** | Der König des Fluchens weiß einfach, wie man Gegner einschüchtert.]
2. [**Tommy Vercetti aus GTA: Vice City** | Machte Hawaiihemden wieder salonfähig.]
3. [**Thomas Angelo aus Mafia** | Stieg vom Taxifahrer zum Schutzgeldmillionär auf.]
4. [**Johnny aus Der Pate** | Kennt die besten Pferdekopf-Rezepte.]
5. [**Mario aus Gangland** | Nimmt selbst Brudermord in Kauf.]

ARMED ASSAULT

Rosige Zeiten für Actionfans

Zum beinharten Taktik-Shooter Armed Assault ist nun eine Gold-Edition erschienen. Für knapp 40 Euro erhalten Sie Armed Assault inklusive Booster-Pack Queen‘s Gambit, das zwei neue Kampagnen bietet, den aktuellen Patch 1.08 und einen Editing Guide, der Ihnen hilft, eigene Levels zu entwerfen. Für Fans des Genres ein absoluter Glücksgriff! ❏

Info: www.morphicon.de



SPIELE UND TERMINE 11/07

Unsere Übersicht zeigt die wichtigsten Spiele und Termine. Außerdem verraten wir Ihnen, was Sie auf pcgames.de finden – Bilder, Videos, Vorschauen.

(Änderungen vorbehalten)

Legende: ● vorhanden – bisher nicht vorhanden/geplant

SPIEL	GENRE	PUBLISHER	RELEASE	INHALT AUF PCGAMES.DE		
				BILDER	VIDEO	VORSCHAU
Age of Conan: Hyborian Adventures	Online-Rollenspiel	Eidos	1. Quartal 2008	●	●	●
Alan Wake	Action-Adventure	Microsoft	Nicht bekannt	●	●	●
Alone in the Dark	Action-Adventure	Atari	4. Quartal	●	●	●
Anno 1701: Der Fluch des Drachen	Aufbauspiel	Ubisoft	25. Oktober	●	–	–
Borderlands	Ego-Shooter	Take 2	4. Quartal 2008	●	–	–
Brothers in Arms: Hell's Highway	Ego-Shooter	Ubisoft	30. November	●	●	–
Call of Duty 4: Modern Warfare	Ego-Shooter	Activision	8. November	●	●	●
Codename: Panzers - Cold War	Strategiespiel	10tacle	4. Quartal	●	–	–
Crysis	Ego-Shooter	Electronic Arts	15. November	●	●	●
Das Schwarze Auge 4: Drakensang	Rollenspiel	Dtp	1. Quartal 2008	●	●	●
Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs	Aufbauspiel	Ubisoft	28. September	●	●	●
Elveon	Action-Adventure	10tacle	2008	●	●	●
Empire Earth 3	Strategiespiel	Vivendi	Herbst	●	●	●
Fable 2	Rollenspiel	Microsoft	2008	●	–	–
Far Cry 2	Ego-Shooter	Ubisoft	1. Quartal 2008	●	●	●
Field Ops	Strategiespiel	The Games Company	2008	●	●	●
Frontlines: Fuel of War	Mehrspieler-Shooter	THQ	1. Quartal 2008	●	●	●
Gods and Heroes: Rome Rising	Online-Rollenspiel	Sony	2007	●	●	●
Gothic 4: Genesis	Rollenspiel	Jowood	2008	–	●	–
Grand Theft Auto 4	Action-Adventure	Take 2	2008	●	●	–
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	NC Soft	Nicht bekannt	–	–	–
Half-Life 2: Episode Two	Ego-Shooter	Electronic Arts	18. Oktober	●	●	●
Hellgate: London	Action-Rollenspiel	Electronic Arts	2. November	●	●	●
Juiced 2: Hot Import Nights	Rennspiel	THQ	31. Oktober	●	●	–
Kane & Lynch: Dead Men	Action-Adventure	Eidos	16. November	●	●	●
Left 4 Dead	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal 2008	●	–	●
Mafia 2	Action-Adventure	Take 2	2008	●	●	–
Mercenaries 2	Action-Adventure	Electronic Arts	2008	●	●	●
Moto GP 07	Rennspiel	THQ	28. September	●	–	–
Operation Flashpoint 2	Taktik-Shooter	Codemasters	4. Quartal 2008	●	●	–
Race Driver One	Rennspiel	Codemasters	2. Quartal 2008	●	–	–
RPB	Rollenspiel	Deepsilver	2008	●	●	–
Sacred 2	Action-Rollenspiel	Take 2	1. Quartal 2008	●	●	●
Sega Rally	Rennspiel	Sega	28. September	●	●	–
Starcraft 2	Strategiespiel	Nicht bekannt	Nicht bekannt	●	●	–
Stargate Worlds	Online-Rollenspiel	Cheyenne Mountain	Nicht bekannt	●	●	●
The Crossing	Ego-Shooter	Arkane Studios	Nicht bekannt	●	●	●
The Witcher	Rollenspiel	Atari	Oktober	●	●	●
Turning Point: Fall of Liberty	Ego-Shooter	Codemasters	Januar 2008	●	–	●
Universe at War: Earth Assault	Strategiespiel	Sega	12. Oktober	●	●	●
Unreal Tournament 3	Mehrspieler-Shooter	Midway	November	●	●	●
War Leaders: Clash of Nations	Strategiespiel	The Games Company	30. November	●	–	–
Warhammer Online: Age of Reckoning	Online-Rollenspiel	GOA	1. Quartal 2008	●	●	●

GEWINNSPIEL

IN ZUSAMMENARBEIT MIT HEADSET-SPEZIALIST SHARKOON UND PUBLISHER MIDWAY VERLOSEN WIR DREI SHARKOON X-TACTIC-5.1-II-HEADSETS PLUS DEM SPIEL **STRANGLEHOLD**. SIE MÖCHTEN GEWINNEN? DANN BEANTWORTEN SIE FOLGENDE FRAGE:





Wie lautet der Spitzname des Helden in Stranglehold?

A | Wodka B | Whisky C | Tequila

TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Schicken Sie Ihre Antwort und Adresse mit dem Betreff „Stranglehold-Gewinnspiel" an **stranglehold@pcgames.de**. Mitmachen dürfen alle PC-Games-Leser ab 18 Jahren mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG, Midway Games GmbH und Sharkoon Technologies GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Die Preise können nicht in bar ausbezahlt werden. **Einsendeschluss: 19. Oktober 2007**.

Toshiba empfiehlt
Windows Vista® Home Premium

Stell Dich Deinem Meister.

intel
Centrino® Duo
Core™ 2 Duo inside™

Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Core Duo, Intel Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside und Intel Inside Logo sind Marken der Intel Corporation oder ihrer Tochtergesellschaften in den USA

2007 GED Artworks GmbH



Entdecke Deinen Master Shogun

Mit der X200 hat Toshiba ein Gaming Notebook der Extraklasse geschaffen. Die neuesten, noch so anspruchsvollen 3D Spiele oder Grafikanwendungen stellen keinerlei Problem für diese Powermaschine dar. Ein brilliantes Widescreen-Display, gebündelte Grafik-Power, Surround Sound und ein fesselndes Design machen jeden Kampf zum vollendeten Gaming-Erlebnis.

Gaming beginnt mit Intel inside®.

Stell Dich Deinem Meister unter:
www.toshiba.de/mastershogun





ONLINE-SPIELESUCHT

Vielspieler oder Online-Junkie – wo ist die Grenze?

Von: Sebastian Weber

In Internetforen melden sich immer mehr Spieler, die sich selbst als süchtig einstufen und nach Hilfe suchen. Sind Online-Spiele wirklich ein aufkeimendes Sucht-Problem?

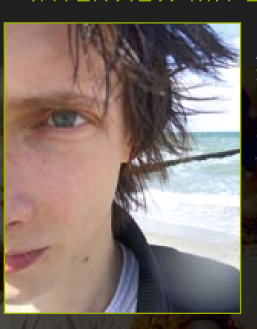
Seit Online-Rollenspiele wie **World of Warcraft**, **Der Herr der Ringe Online** und andere sich immer größerer Beliebtheit erfreuen, häufen sich Anrufe besorgter Eltern oder Lebenspartner von Spielern bei Beratungsstellen und Psychologen. Das bestätigen uns sowohl Prof. Dr. rer. nat. Sabine M. Grüsser-Sinopoli, Leiterin der Abteilung medizinische Psychologie und medizinische Soziologie an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz, als auch Diplom-Psychologin und Psychotherapeutin Despina Papadimitratou von der psychiatrischen Institutsambulanz des Vivantes-Humboldt-Klinikums in Berlin. Gegenstand der Anfragen ist stets die Sorge, dass Kinder, Lebensgefährten oder Freunde süchtig nach ihrem scheinbar harmlosen Computerspiel sein könnten.

Leicht fällt eine Diagnose nicht. Jemand, der viel Zeit in Azeroth, Mittelerde oder einer anderen virtuellen Welt verbringt, erfüllt nicht automatisch die Kriterien einer Sucht. Erst die Zweckentfremdung ist ein erster Hinweis auf eine mögliche Abhängigkeit. Dient das Computerspiel dazu, realen Problemen auszuweichen oder ist es die einzige Möglichkeit, negative Gefühle zu regulieren, sollten die Alarmglocken läuten. Denn gewöhnt sich das Gehirn an diesen Ablenkungsmechanismus, nimmt das Spiel nach und nach eine herausragende Position im Leben des Betroffenen ein. Handeln, Denken und Gefühle sind darauf ausgerichtet und führen so zu einem Kontrollverlust der Spielzeit. Die Folge sind Leistungseinbrüche in der Schule oder bei der Arbeit und vegetative Symptome wie Nervosität und eine Verschiebung des Schlaf-Wach-Rhythmus, so Prof. Dr. rer. nat. Grüsser-Sinopoli. Das vegetative Nervensystem, das man nicht selbst beeinflussen kann, regelt grundlegende Lebensfunktionen wie die Atmung.

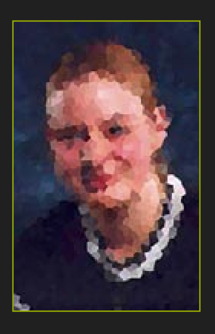
Effekte, von denen die Betroffenen durch die Bank berichten (siehe Interview rechts oben). Online-Rollenspiele bergen aber vor allem deshalb ein großes Suchtpotenzial, da Spieler leicht übermäßigen Ehrgeiz entwickeln. So erzählen Süchtige, dass sie unbedingt neue Gegenstände finden und ihren Charakter ausbauen wollten, um in ihrer Gilde voranzukommen beziehungsweise mitzuhalten. Auch die Wissenschaft hat inzwischen herausgefunden, dass die virtuelle Spielgemeinschaft und die darin erwachsenden sozialen Bindungen eine große Rolle dabei spielen, die Kontrolle über Häufigkeit und Dauer des Spielens zu verlieren. Zudem wird die virtuelle Welt oftmals angenehmer als die Realität empfunden.

Eben das macht es für Betroffene und Angehörige auch so schwierig, der Sucht entgegenzuwirken. Der Rat der Experten: Familie und Freunde müssen darauf achten, wofür die Computerspiele genutzt werden und welchen Stellenwert sie

INTERVIEW MIT ZWEI EX-WORLD OF WARCRAFT-SÜCHTIGEN



NAME | Volker N.
ALTER | 28 Jahre
SEIT WANN | Februar 2005
BERUF | Selbstständig



NAME | Nathalie G.
ALTER | 21 Jahre
SEIT WANN | November 2006
BERUF | Angestellte

PC Games: Wie sah ein normaler Tag für dich aus?
Nathalie: „Ein normaler Tag fing damit an, dass ich den Rechner anmachte und dann meistens bis spät in die Nacht spielte, bis mir die Augen zufielen. Teilweise ging ich auch gar nicht ins Bett, sondern legte mich auf die Couch, weil die einfach dichter am Rechner stand."
Volker: „Da ich oft spät ins Bett kam, schlief ich automatisch länger. Ich spielte manchmal bis 6 Uhr morgens. Hin und wieder stellte ich auch den Wecker, um möglichst viel vom Tag nutzen zu können. Alles drehte sich um **WoW**. Ich stand oft sogar müde auf und setzte mich sofort an den PC. Dann ging es wieder bis spät in den Nacht."
PC Games: Wie bist du aus der Sucht herausgekommen?
Nathalie: „Gar nicht. Ich habe das Spielen einfach nur aufgrund meiner Ausbildung und meines Freundes reduziert. Statt sieben Tage die Woche nur vor dem Rechner zu sitzen, arbeite ich nun und spiele lediglich an fünf Tagen. Ich lebe jetzt nicht mehr für, sondern mit **WoW**."
Volker: „Ich habe wohl Glück gehabt, dass mein PC kaputt- und mir das Geld ausging. So war ich gezwungen, nicht mehr zu spielen. Es entstand aber eine Leere und ich fühlte mich unheimlich gelangweilt."
PC Games: Was können Familie und Freunde tun, um Betroffenen zu helfen?
Nathalie: „Gar nichts, das ist das Problem. Wenn der Süchtige nicht aufhören will, wird er das auch nicht tun. Aber wenn, dann sollte man am besten für Ablenkung sorgen, sodass derjenige nicht nur an das Spiel denkt, sondern auch an andere Dinge."
Volker: „Das ist schwer zu beantworten. Klar ist, dass es keine allgemein gültige Lösung gibt. Angehörige sollten mit Vorwürfen aufhören, weil das meist alles nur schlimmer macht. Die Trennung von süchtigen Partnern hilft auch nur selten. Es ist zwar eine Möglichkeit, den Süchtigen zum Nachdenken anzuregen, aber es kann ebenfalls sein, dass sich der Betroffene extremer ins Spiel vertieft, um die Trauer nicht an sich heranzulassen."
PC Games: Glaubst du, dass das Gefahrenpotenzial von Online-Spielen unterschätzt wird?
Nathalie: „Meiner Meinung nach kann man die Online-Spiele nicht allein verantwortlich machen. Es liegt auch in der Verantwortung des Spielers, der davorsitzt und die Entscheidung trifft, ob er nun spielen möchte oder nicht."
Volker: „Absolut. Fakt ist, dass es Online-Spielesucht gibt, auch wenn das viele nicht wahrhaben wollen. Immer mehr Psychologen und Beratungsstellen bekommen Anfragen von Betroffenen oder Angehörigen. Man darf diese Sucht nicht herunterspielen oder gar verneinen."

Das komplette Interview finden Sie auf pcgames.de

einnehmen. Besteht die Gefahr einer Sucht, sind interessante Alternativen wichtig, damit sich der Betroffene von seinem Computer ablenken kann. Entzug des Spiels allein hilft nicht, ein Rückfall ist programmiert.

Psychologen und Wissenschaftler haben inzwischen erkannt, dass Online-Titel – die sich nicht nur auf Rollenspiele beschränken, sondern unter anderem auch Mehrspieler-Shooter umfassen – innerhalb des weit gefassten Begriffs Online-Sucht mehr Aufmerksamkeit verdienen, jedoch ist Online-Spielesucht noch nicht als Krankheit anerkannt. Dafür erkennen aber langsam die Hersteller der Spiele das Problem. Zwar wollten sich Publisher offiziell gegenüber PC Games zu dem Thema Sucht nicht äußern oder wiegelten Anfragen ab, indem sie auf die Selbstverantwortung der Spieler verwiesen, aber es gibt erste Lösungsansätze. So hat Blizzard bei World of Warcraft ein System namens „Elterliche Freigabe" integriert. Mit diesem können besorgte Erziehungsberechtigte festlegen, zu welchen Zeiten und für wie lange ein World of Warcraft-Account pro Woche nutzbar ist. Was hilft, Kinder vor übermäßigem Spielekonsum und der Suchtgefahr zu bewahren, ist aber nur ein schwacher Trost für alleinstehende oder erwachsene Spieler ... ❑

UMFRAGE

Wie viele Stunden verbringen Sie am Tag mit Online-Spielen?

1. 1 bis 2 Stunden: 54 %
2. 3 bis 4 Stunden: 30 %
3. 5 bis 6 Stunden: 9 %
4. 7 bis 8 Stunden: 2 %
5. Mehr als 8 Stunden: 5 %

[Quelle: pcgames.de, Teilnehmer: 163]

Ungeahnt abgemahnt



WENN DER POSTMANN KLINGELT | Tausende Internet-Anschlussinhaber bekommen derzeit Abmahnbriefe von Kanzleien, die Anwaltsgebühren und Schadensersatz verlangen.

Von: Thomas Weiß

Die Industrie hat Filesharer den Kampf angesagt. Ein dritter Sieger steht schon fest.

Wer einen Internet-Anschluss hat, hat unter Umständen ein Problem. Das Problem kommt mit der Post, es ist genormt nach DIN A4 und trägt die Bezeichnung: Abmahnung. Darin steht etwas von Urheberrechtsverletzungen, illegal hochgeladenen Dateien, unzureichenden Überwachungsmaßnahmen, dringlichen Fristen, gerichtsverwertbaren Nachweisen, Bestätigung durch Gutachten öffentlich bestellter und vereidigter EDV-Sachverständigen, Anwaltskosten und Schadensersatz.

Ohne heißen Brei: Man soll zahlen. Dafür, dass man ein copyrightgeschütztes Computerspiel in einem der vielen Peer-to-Peer-Programme angeboten habe. Das sind Netzwerke, die den Austausch von Dateien zwischen Usern ermöglichen: Die einen laden hoch, die anderen laden runter, keiner kontrolliert.

Außer Firmen wie die Logistep AG. Datum, Uhrzeit, Dateiname, IP-Adresse – alles Angaben, die das Anti-Piraterie-Unternehmen zur Beweisaufnahme erfasst und an Rechte-Inhaber verkauft. Deren Anwälte stellen daraufhin Strafanzeige gegen unbekannt. Das ist Voraussetzung, um beim Internet-Provider die Sicherung der betreffenden IP zu erwirken.

T-Online beispielsweise müsste diese Nummer, die jedem Rechner eine Spur gibt, nach sieben Tagen löschen; darauf hat sich die Telekom mit dem zuständigen Gericht geeinigt.

Allerdings variieren die Fristen je nach Anbieter. Zurückführen lässt sich das Durcheinander auf Undeutlichkeiten in der Gesetzgebung und anhalten wird es schätzungsweise bis zum März 2009. Dann diktiert die „Richtlinie über die Vorratsdatenspeicherung" ein Aufbewahrungslimit von sechs Monaten.

Während also die IP ihr Verfallsdatum überlebt, ermittelt die Staatsanwaltschaft – und stellt das Verfahren mit 96-prozentiger Wahrscheinlichkeit ein. Denn das Gros der Fälle betrifft kleine Fische und die Suche nach demjenigen, der die fragliche Datei zum Download angeboten hat, verläuft mehrheitlich im Nichts. Das setzt einen strafrechtlichen Schlussstrich. Aber zivilrechtlich beginnt nun die Abmahnmaschinerie anzulaufen. Die Anwaltskanzleien gelangen über die Strafakte an die Hausanschrift des Anschlussinhabers. Dass der Provider keine personenbezogenen Daten verraten darf, hat keine Bedeutung, sobald ein Straftatbestand besteht, – damit öffnen sich Tür und Tor.

Die Sache ist ernst. Tausende von Verfahren laufen bereits, befeuert laut www.abmahnwahn.dreipage.de von Kanzleien wie „Schutt, Waetke, Rechtsanwälte" (siehe Interview), „Dr. Karl, Urmann & Wagner (KUW)" oder „Rechtsanwälte Schwarz, Kelwing, Wicke & Westpfahl". Eine Auswahl der überwachten Spiele umfasst Gothic 3, Two Worlds, Die Römer, Call of Juarez, Die Siedler, Dream Pinball 3D, Geheimakte Tunguska, Test Drive Unlimited und viele mehr.

Dass der Berg an Abmahnungen aller Voraussicht nach wachsen statt schrumpfen wird, für diese Vermutung braucht es keine Kristallkugel. Denn virtuelle Fingerabdrücke nehmen immer deutlichere Konturen an, Datenschutzgesetze weichen seit Jahren stetig auf,

> „Die Sache ist ernst. Tausende von Verfahren laufen bereits und es werden wohl mehr."

INTERVIEW MIT **DR. ALEXANDER WACHS**

„Auch wenn ich diese Rechtsprechung verstehe, erscheint sie mir nicht sonderlich fair."



DR. ALEXANDER WACHS ist Rechtsanwalt in der Kanzlei Dr. Wachs: Medienrecht, Erbrecht und Forderungseinziehung.

PC Games: Herr Dr. Wachs, Sie bringen den Abmahnungen Skepsis entgegen, wenn man Ihre Kommentare auf www.dr-wachs.de liest. Vertreten Sie damit die „bösen" Filesharer?
Dr. Wachs: „Nun, zunächst ist es nicht so, dass die Filesharer die Zeche zahlen, sondern regelmäßig die Anschlussinhaber, in vielen Fällen also die Eltern oder Mitbewohner der Filesharer. Auch wenn ich diese Rechtsprechung verstehe, erscheint sie mir nicht sonderlich fair. Die Abgemahnten, die so ein Schreiben bekommen, sind verängstigt und zahlen grundsätzlich erst mal. Dabei ist die Sach- und Rechtslage gar nicht immer so eindeutig. Neben Pannen, die den Abmahnern unterlaufen, – beispielsweise der Abmahnung einer Datei, die überhaupt nicht urheberrechtlich geschützt ist – oder einigen ungeklärten technischen Fragen hinsichtlich der Beweiskraft der gesammelten Daten gibt es auch einige rechtliche Fragestellungen, die zumindest nicht höchstrichterlich geklärt sind. Zuletzt sollte ein Anwalt nicht fragen, wer ‚böse' ist, sondern wer bereit ist, ihm durch eine Beauftragung das Vertrauen auszusprechen. Das Urteil spricht der Richter und nicht der Anwalt."
PC Games: Halten Sie die Abmahngebühren und Schadensersatzforderungen für gerechtfertigt?
Dr. Wachs: „Für die erste Abmahnung für ein Computerspiel halte ich insgesamt 500 Euro für überzogen. Ein fairer Satz scheint mir 50 bis maximal 100 Euro zu sein. Das gleiche gilt für die Abmahnungen der Musikindustrie, die regelmäßig mehrere Tausend Euro betragen."
PC Games: Vor einigen Monaten schien es zu klappen, auf besagte Abmahnungen nicht zu reagieren. Wozu würden Sie einem Abgemahnten heute raten?
Dr. Wachs: „Ein pauschaler Hinweis ist immer schwer, die Entwicklung in der Rechtsprechung und der Vorgehensweise der Abmahner erfordert ständige Auseinandersetzung mit dem Thema. Es ist auf jeden Fall geboten, eine Unterlassungserklärung abzugeben. Reagiert der Abgemahnte auf die Schreiben nämlich nicht, stellt er sich also tot, droht eine einstweilige Verfügung. Das ist eine Eilentscheidung des Gerichts, in der festgelegt wird, dass, wenn der Abgemahnte seine Rechtsverletzungen fortsetzt, er eine hohe Geldstrafe von bis zu 250.000 Euro zahlen muss. Die Kosten dieser gerichtlichen Entscheidung muss der Abgemahnte tragen. Da kommen schnell deutlich über 1.000 Euro zusammen. Wenn man sich dagegen wehren möchte, wird es entsprechend teurer. Man sollte sich die beigelegte Unterlassungserklärung aber sehr genau anschauen, möglicherweise sogar von einem Anwalt prüfen lassen, der sich öfter mit dieser Thematik befasst. Jedenfalls sollte der Satz gestrichen werden, dass man bereit ist, die Schadensersatzkosten zu zahlen, wenn man nur Anschlussinhaber, aber nicht der Filesharer ist. In diesen Fällen besteht regelmäßig kein Anspruch auf Schadensersatz."
PC Games: Welche zivilrechtlichen Folgen drohen dem Abgemahnten im schlimmsten Fall. Und welche sind realistisch?
Dr. Wachs: „Ist die Gefahr einer einstweiligen Verfügung durch Abgabe einer Unterlassungserklärung gebannt, wird realerweise bei Abmahnungen eines Computerspieles um höchstens 1.000 Euro gestritten, sodass, sollte die Sache vor Gericht gehen und man verlieren, im schlimmsten Fall nicht mehr als 1.600 Euro Kosten entstehen dürften."
PC Games: Können nur Personen abgemahnt werden, die Dateien anderen Usern zum Download zugänglich machen? Oder sind auch jene zu belangen, die herunterladen?
Dr. Wachs: „Nach derzeitiger Rechtslage können nur diejenigen abgemahnt werden,

Lesen Sie weiter auf Seite 28

die Dateien anderen zur Verfügung stellen. Fast alle Filesharing-Programme basieren aber auf dem Prinzip, dass das, was runtergeladen wird, auch gleichzeitig zur Verfügung gestellt wird."

PC Games: Die Mahnung geht immer an den Anschlussinhaber. Der ist sich häufig keiner Schuld bewusst. Beispielsweise deshalb, weil seine Kinder unbeaufsichtigt am Rechner sitzen. Was kann der Anschlussinhaber tun, um sich vor Rechtsverletzungen zu schützen?

Dr. Wachs: „Da ist die Rechtsprechung etwas schwammig. Es soll wohl ausreichen, wenn der Anschlussinhaber mit mehreren Benutzerkonten und abgestuften Admin-Rechten arbeitet, sodass die Installation eines Filesharing-Programms unmöglich wird. Weiterhin fordert die Rechtsprechung, dass bei vorhandenen Routern die Ports geschlossen werden, über welche Filesharing-Programme mit dem Internet verbunden sind. Wenn der Anschlussinhaber nicht die notwendigen technischen Kenntnisse besitzt, um dies selber durchzuführen, dann muss er dazu einen IT-Fachmann beauftragen."

PC Games: Warum werden strafrechtliche Verfahren in aller Regelmäßigkeit eingestellt?

Dr. Wachs: „Zum einen ist es in Mehr-Personen-Haushalten relativ schwierig nachzuweisen, wer denn zur fraglichen Zeit den PC genutzt hat, und zum anderen ist zumindest das ‚Zur-Verfügung-Stellen weniger Dateien' für viele Staatsanwaltschaften nicht verfolgungswürdig. Dies gilt vor allem vor dem Hintergrund, dass die Staatsanwaltschaften wissen, dass die Industrie ohnehin kostenpflichtig abmahnen wird. In vielen Einstellungsmitteilungen wird sogar gesondert darauf hingewiesen, dass die Angelegenheit nur strafrechtlich nicht weiterverfolgt wird, aber ein zivilrechtliches Nachspiel kommen wird."

PC Games: Wie kommt es, dass diverse Anwaltskanzleien derzeit vermehrt abmahnen?

Dr. Wachs: „Es ist tatsächlich auffällig, dass sich viele Anwälte im Moment auf diesen Bereich stürzen. Mit Abmahnungen gerade im Bereich bis 500 Euro lässt sich viel Geld verdienen, weil die Abgemahnten den Gang zum eigenen Anwalt – aus Furcht vor den weiteren Kosten – scheuen und lieber in den sauren Apfel beißen, weil sie denken, dass die Angelegenheit damit erledigt ist, und die Kosten gerade noch so tragbar sind. Dabei wird aber übersehen, dass ein in der Problematik versierter Anwalt oft zumindest die Kosten seiner Beauftragung wieder einspart."

PC Games: Es vergeht kein Monat, in dem nicht von einem Fall zu lesen ist, der die Herausgabe von datenrechtlich geschützten Adressen bei Internet-Service-Providern behandelt. Jetzt mal Klartext: Wann darf und muss ein Provider die personenbezogenen Daten, die zur entsprechenden IP gehören, herausgeben?

Dr. Wachs: „Der Provider muss die Daten herausgeben, wenn die Staatsanwaltschaft dies beantragt. In letzter Zeit haben sich aber einige Staatsanwaltschaften geweigert, die Daten bei den Internet-Providern anzufordern. Und zwar unter anderem deswegen, weil die Staatsanwaltschaften nur begrenzte Ressourcen haben und mit diesen haushalten müssen. Der erhebliche Aufwand der Nachfrage von Tausenden IP-Adressen stand in diesen Fällen der nur geringen Wahrscheinlichkeit von strafrechtlichen Verurteilungen gegenüber."

PC Games: Sie besaßen früher einen C-64. Hatten Sie nur Originale?

Dr. Wachs: „Nein. Ich habe öfter mit meinen zwei besten Freunden zusammengelegt und wir haben ein Spiel gekauft. Wenn wir das kopieren konnten, konnte das jeder spielen. In den meisten Fällen waren bei den von uns bevorzugten Spielen aber Papier-Drehschreiben als Kopierschutz beigelegt. Diese Drehscheiben enthielten, richtig in Position gebracht, ein Passwort. Wir sind regelmäßig daran gescheitert, diesen Kopierschutz abzumalen oder sonst wie nachzubasteln, sodass dann doch immer nur der spielen konnte, der auch das Original besaß. Ich bin relativ schnell dazu übergegangen, mir die Spiele selber zu kaufen. Auf diese Weise konnte ich mir zwar weniger leisten, mich aber intensiver mit dem Titel beschäftigen. So halte ich das bis heute."

Raubkopierer bekommen nicht plötzlich ein Gewissen. Und der finanzielle Profit wird auch Anreiz liefern, an die Verantwortlichen heranzutreten.

Schließlich spült die Abmahnwelle Geld in Kanzleikassen. 250 bis 300 Euro Anwaltskosten und zusätzliche 150 Euro Schadensersatz fallen in etwa an, damit die „Angelegenheit zivilrechtlich erledigt" ist, wie es in einem der Schreiben heißt. Verglichen mit den Forderungen der Musikindustrie sind das Peanuts. Trotzdem reicht die Summe aus, um eine Palette menschlichen Verhaltens zu erzeugen: wütend auf den Tisch hauen, in eine Schockstarre verfallen, sich wundern und so weiter.

Nun liegt es in der Natur einer Straftat, die im WWW begangen wurde, dass der Rechtsverletzer zum Internet Zugang hat. Deshalb quellen die Foren mit Nachrichten von Verzweifelten, Verärgerten und – seltener – Reumütigen über. Man sucht Rat.

Die meistgestellte Frage lautet: Was tun? – Zahlen? Ignorieren? Was, wenn man sich keiner Schuld bewusst ist? Die besagte Datei nicht kennt? Eine Party hatte, bei der viele Freunde am Rechner saßen und Schabernack trieben? Alles ein Versehen war?

Vor einigen Monaten schien es zu funktionieren, sich tot zu stellen. Das wäre heute keine gute Idee, meint der in Hamburg ansässige Rechtsanwalt Dr. Alexander Wachs: „Es drohen einstweilige Verfügungen, deren Kosten schnell mehrere Tausend Euro betragen können."

Die einstweilige Verfügung bedeutet die Einleitung eines gerichtlichen Eilverfahrens, dessen vierstellige Kosten das Potenzial bergen, Existenzen zu gefährden. Um das zu vermeiden, ist der Biss in den sauren Apfel vermutlich unumgänglich. Die Mehrheit dürfte vorher immerhin gut gegessen haben. „Wer aktuell nicht reagiert, der zahlt sehr viel Geld", warnt Dr. Wachs.



KAMPF GEGEN WINDMÜHLEN? | Das Rollenspiel **Two Worlds** kommt von Zuxxez, einer Firma, die seit **Earth 2160** Maßnahmen unternimmt, um die Problematik der Raubkopien auf den Tisch zu bringen.



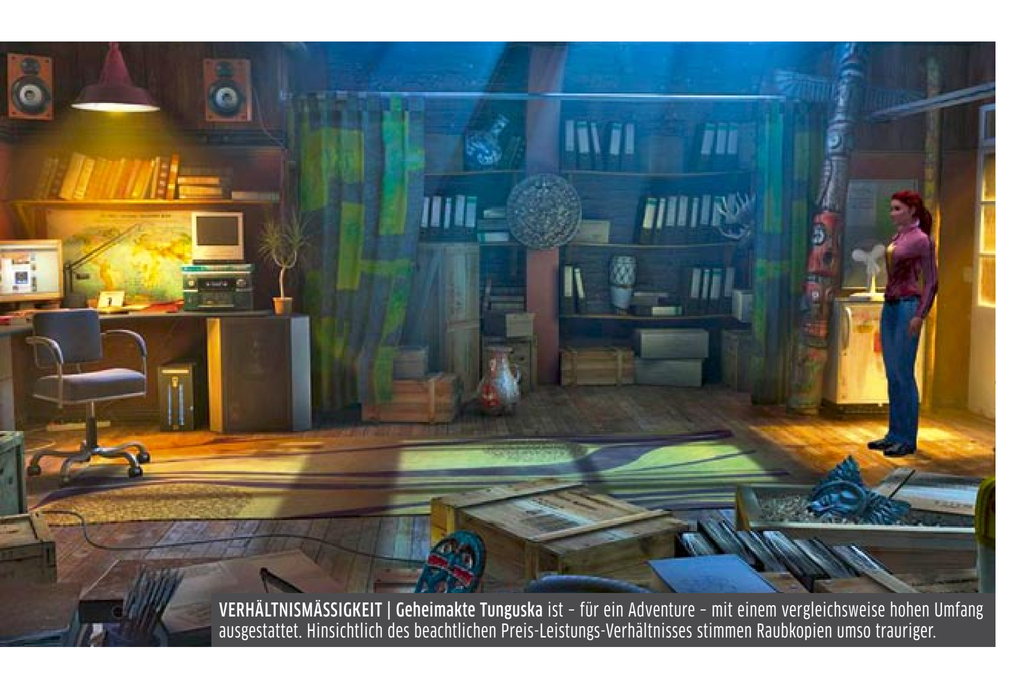
BAUEN & KLAUEN | Die Siedler ist in Filesharing-Programmen erhältlich. Wer Dateien davon hochlädt, macht sich strafbar. Und das könnte nach aktueller Situation nicht ohne Folgen bleiben.

METHODEN WIE IM WILDEN WESTEN | Im Wildwest-Shooter **Call of Juarez** herrschen raue Sitten; ein bisschen so wie in Peer-to-Peer-Netzwerken, wo manche urheberrechtlich geschütztes Material austauschen und damit Diebstahl geistigen Eigentums betreiben.

Die Frage nach dem geeigneten Vorgehen treibt in einschlägigen Foren mitunter absurde Blüten. Ein User klinkte sich beispielsweise in eine Diskussion ein und verkündete, dass er gerade Besuch von „den Grünen" gehabt habe. Die hätten alles mitgenommen. „Packt bloß eure Sachen weg!", riet er abschließend. Es entstand Panik. „Jetzt hab ich wirklich Angst!", schrieb ein anderer.

Später räumte der Unruhestifter ein, dass er gescherzt hatte. Die Angelegenheit mit der Polizei, der Beschlagnahme des Rechners – erfunden, um zu provozieren. Tatsächlich scheint die Chance klein, dass derlei Geschütze auffahren. Dr. Wachs sagt: „Die Anzahl der wegen Urheberrechtsverletzungen durchgeführten Hausdurchsuchungen ist eher gering, zumindest bei wenigen Dateien und nicht gewerblichem Hintergrund." Vom Letztgenannten ist laut Richtlinie 2004/48/EG im Erwägungsgrund 14 auszugehen, wenn die Handlungen „zwecks Erlangung eines unmittelbaren oder mittelbaren wirtschaftlichen oder kommerziellen Vorteils vorgenommen werden" – was beispielsweise zutreffen könnte, böte jemand pausenlos eine Vielzahl an copyrightgeschützten Files zum Herunterladen an.

Bleibt noch die Frage, wie es weitergeht. Die Antwort: Der Anschlussinhaber



VERHÄLTNISMÄSSIGKEIT | Geheimakte Tunguska ist – für ein Adventure – mit einem vergleichsweise hohen Umfang ausgestattet. Hinsichtlich des beachtlichen Preis-Leistungs-Verhältnisses stimmen Raubkopien umso trauriger.

FRAGE UND ANTWORT

Medienrechtsanwälte wie Dr. Wachs (www.dr-wachs.de) sind einem Bombardement an Fragen Abgemahnter ausgesetzt. Hier die dazugehörigen Antworten.

„Wie kommen Firmen wie Logistep dazu, Daten auf meinem PC auszuspionieren? Das kann doch nicht erlaubt sein?“
Die beauftragten Firmen sehen nur Daten ein, die auch für all die anderen Nutzer sichtbar sind. Ein Verstoß gegen das Datenschutzgesetz liegt insoweit nicht vor.

„Wenn die Anti-Piraterie-Firmen in der Tauschbörse waren, haben sie sich doch auch strafbar gemacht?“
Selbst wenn die fraglichen Firmen nicht die Erlaubnis der Rechte-Inhaber hätten, deren geistiges Eigentum zum Schein in Tauschbörsen anzubieten: Es wird seitens der Beobachter immer wieder betont, dass sie keine Rechte verletzen, indem sie keinen Datentransfer zulassen.

„Das ist doch eine Massenabmahnung, denn Tausende haben genau den gleichen Brief bekommen. Besteht in solchen Fällen überhaupt Anspruch?“
Es stimmt, dass einige Gerichte dem Geschäftsmodell der Massenabmahnung kritisch gegenüberstehen. Andere Gerichte wiederum argumentieren, dass einem Rechte-Inhaber nicht versagt werden kann, sich gegen eine Verletzung seiner Copyrights zur Wehr zu setzen, bloß weil er vergleichsweise vielen Lizenzbrüchen ausgesetzt ist. Im Augenblick diskutiert die Fachwelt darüber, ob hohe Rechtsanwaltskosten sinnvoll sind; oder ob die Rechte-Inhaber die Abmahnungen nicht selber durchführen sollten mit der Folge, anfallende Gebühren geringer zu halten.

„Folgendes hat sich zugetragen: [Ausflüchte hier einfügen]. Die können mir nichts beweisen!“
Es ist nach der sogenannten Störerhaftung unerheblich, wer es wirklich war. Ausschlaggebend ist, dass der Anschlussinhaber versäumt hat, sein Internet vor Urheberrechtsverletzungen zu bewahren. Die Anwaltskosten der Abmahnung muss der Anschlussinhaber daher grundsätzlich zahlen. Den Schadensersatz muss derjenige aufbringen, der die eigentliche Straftat begangen hat.

„Haben die Abmahner sicher keine Fehler gemacht?“
Es gibt widersprüchliche Aussagen. Die abmahnende Kanzlei Schutt, Waetke betont, dass die Beweisaufnahme durch Logistep keine Fehler mache. Ungeachtet dessen sind im Internet Meldungen über Pannen aufgetaucht. Etwa soll wegen Dateien abgemahnt worden sein, die urheberrechtlich nicht geschützt wären. Woanders hätten sich Fälle zugetragen, in denen dieselbe Person mehrfach wegen derselben Datei abgemahnt worden sei; selbst von einer IP-Verwechslung war die Rede. Den Wahrheitsgehalt solcher Berichte festzustellen dürfte schwierig sein. Die schiere Masse der Abmahnungen legt aber nahe, dass Pannen nicht ausgeschlossen werden können.

„Ich habe das Spiel doch nicht verkauft, also nicht gewerblich gehandelt. Warum soll ich zahlen?“
Es spielt bei den Abmahnungen keine Rolle, ob der Abgemahnte kommerzielle Zwecke verfolgte. Dem Rechtsinhaber steht grundsätzlich der Anspruch zu, sein Werk davor zu schützen, dass es unerlaubt Dritte erhalten.

„Wie wahrscheinlich ist es, dass ich oder meine Eltern verklagt werden?“
Bei Nichtreagieren ohne Unterlassungserklärung: hoch. In Sicherheit sollte sich nicht wiegen, wer über längere Zeit nichts mehr von der abmahnenden Kanzlei hört. Ansprüche können selbst nach drei Jahren geltend gemacht werden.



TEURER SPASS | **Gothic 3** haben Anti-Piraterie-Unternehmen auf dem Radar – bei den hohen Produktionskosten kein Wunder. Sharer werden erwidern: „Für Bugs geb ich kein Geld aus.“

haftet. Ungeachtet des Umstandes, dass sich ein Fremder ins W-LAN eingeklinkt hat. Dass man Besuch hatte, der unbeaufsichtigt am Rechner saß und sich mit E-Mule, Bearshare & Co. austobte. Oder dass die eigenen Kinder aus Unwissenheit gehandelt haben. All das kann man stecken lassen.

Argumentieren verlängert meist die Dauer der Korrespondenz und Herauswinden endet im Zusammenstoß mit der Störerhaftung, wonach der Anschlussinhaber seinen Internet-Zugang vor illegaler Nutzung zu schützen verpflichtet ist. Diese Rechtsprechung wurde vom Hamburger Landesgericht im April 2006 geprägt. Kläger pflegen sich mit Erfolg darauf zu stützen, sofern keine Ausnahmen greifen. Existierten beispielsweise Benutzerkonten mit individuell eingeschränkten Nutzungsbefugnissen, ließe sich eventuell beweisen, dass der Anschlussinhaber der Vorschrift Folge leistet. Auch die Einrichtung einer Firewall wäre nützlich als Beleg. Hier rutscht die Jurisdiktion aber ins Ungefähre ab. Wie genau eine Firewall zu arbeiten hat, damit sie gerichtliche Beachtung findet, das verschwindet im Paragraphen-Nebel undeutlicher Rechtslagen.

Der Anschlussinhaber ist jedenfalls dran. Dr. Wachs rät, die Anwaltsgebühren zu begleichen und eine Unterlassungserklärung abzugeben. Eine solche ist den Abmahnungen für gewöhnlich beigefügt. Man begegnet diesen Vordrucken sicherheitshalber mit Vorsicht: Leichtsinnig gesetzte



STRAFZETTEL | Die Rechte von **Test Drive Unlimited** liegen bei Atari. Verletzer des Copyrights müssen mit einem Strafzettel rechnen, der mehr kostet als eine Geschwindigkeitsüberschreitung.

Unterschriften verpflichten den Beschuldigten womöglich zur Übernahme aller Kosten. Mittels entsprechender Abänderungen lässt sich aber verhindern, dass die Unterlassungserklärung einem Schuldeingeständnis gleichkommt oder andere Fallstricke nach sich zieht. Wessen Tauschbörsen-Transfer ein ehrlicher Unfall war, der verdient den Schutz vor juristischen Tücken. So oder so liegt nahe, einen Anwalt zu Rate zu ziehen. Der agiert natürlich auch nicht umsonst, gäbe als kleineres Übel jedoch die Gewissheit, größeres abzuwenden.

> „Der Anschlussinhaber haftet. Er zahlt im ungünstigen Fall für Straftaten anderer."

Beim Schadensersatz stehen sich widersprüchliche Aussagen gegenüber. Einige sagen, man müsse prinzipiell zahlen, andere präzisieren und weisen auf das Problem hin, dass nach deutschem Recht nur derjenige zu Ersatzleistungen verpflichtet ist, der die entsprechende Datei zur Verfügung gestellt hat.

Die anfangs erwähnte Schwierigkeit, den wirklich Schuldigen auszumachen, etwa in großen Familien, wo jeder einmal am PC sitzt und surft, – diese Hürde also mag erklären, warum Vorbeimogeln zuweilen gelingt. Dann gehen die ursprünglich Geschädigten, allen voran die Spiele-Industrie, in finanzieller Hinsicht wohl leer aus.

Dirk P. Hassinger von Zuxxez steckt tief in der Materie drin. Vor zwei Jahren machte er von sich reden, indem er probierte, ein Zeichen zu setzen: Earth 2160 kursierte illegal im Internet, manche der Anbieter erhielten dafür die Quittung nachträglich. Es war nicht sein Anliegen, die Sharer hinter Gitter zu bringen. Er wollte aufrütteln, einen Missstand zur Schau tragen in der Hoffnung, die Angesprochenen würden sich besinnen und ein Unrechtsbewusstsein entwickeln. Als Zuxxez später **Two Worlds** veröffentlichte, bröckelte die Hoffnung.

Das Rollenspiel wollten 25.000 Spieler in der ersten Woche haben, sie gingen dazu in den Laden oder bestellten. Eigentlich ein guter Erfolg, hätten in derselben Zeit nicht etwa 30.000 Quellen zum Download-Diebstahl gesprudelt. Davon gingen circa 1,28 Millionen Zugriffe aus. Wie viele abgeschlossen wurden, lässt sich nicht feststellen. Es werden nicht wenige gewesen sein. Hassinger hat allen Grund zur Schwarzmalerei, er ringt sich die Aussage ab: „Wir verfolgen mit den Abmahnungen im Wesentlichen das Ziel, auf die gegenwärtige Raubkopier-Problematik aufmerksam zu machen. Die Entschädigung durch Ersatzzahlungen ist uns zweitrangig." Es fällt ihm schwer, die Einbußen in eine Zahl zu fassen. Zu viele Eventualitäten, zu viele Variablen. Ein anderer Publisher wurde mit dem Wunsch der Anonymität konkreter: 1.000 Downloads eines Vollpreistitels würden einen Verlust von bis zu 50.000 bis 70.000 Euro anrichten. Der Rest der Befragten hielt sich gegenüber PC Games bedeckt. Über die Gründe lässt sich höchstens spekulieren.

Der herbeigesehnte Abschreckungseffekt wird vielleicht wahrgenommen. Vielleicht profitieren die Publisher davon. Vielleicht wäscht ein Regen durch verseuchte Peer-to-Peer-Gefilde.

Ein Gewinner steht unabhängig davon schon fest: Die mahnenden Anwälte kriegen, was sie verlangen. Das ist okay, jeder darf Geld verdienen. Nur – der Abmahnbetrieb erzeugt ein nachdenklich stimmendes Echo. Im Internet fühlt sich eine nicht unbeträchtliche Zahl der Bezichtigten schlecht behandelt, weil sie glauben, weitestgehend standardisierte Briefe vom Fließband erhalten zu haben: ohne Einschreiben, ohne originaler



EARTH 2160 | Vor über zwei Jahren ging durch die Medien, was **Earth 2160**-Sharer erwartete. Genützt hat es wenig.

Unterschrift, ohne Vorlage exakter Beweise.

„**Abmahnungen** sind wie eine Lizenz zum Gelddrucken", findet Dr. Wachs. „Es ist richtig, dass die Industrie ihre Rechte geschützt wissen will. Andererseits habe ich zuweilen den Eindruck, als ob einige Anwälte die Möglichkeit, kostenpflichtig abzumahnen, zum Nachteil der Abgemahnten über Gebühr strapazieren."

Auch ein Staatsanwalt, der namentlich nicht genannt werden will, bedauert die Situation, bezeichnenderweise ohne einen Alternativ-Vorschlag zu unterbreiten: Die Methoden gegen den Klau geistigen Eigentums seien nicht optimal, und die vielen Bagatellfälle würden die Gerichte über ein vertretbares Maß hinaus belasten.

Der letzte Seufzer bezieht sich vor allem auf den Bereich Musik – noch. Und auf den sogenannten Richtervorbehalt, einer Zuständigkeitsvorschrift, der zufolge die Herausgabe von Provider-Nutzerdaten wie Name oder Anschrift der gerichtlichen Erlaubnis bedarf. Regelmäßig hallt der Ruf, diese Hürde zu stutzen. Genauso regelmäßig wird verlangt, sie beizubehalten. Oder auszubauen.

Christian Sauerteig, Marketing Manager von TGC (The Games Company), kommentiert das Geschehen ebenfalls kritisch: „Wir halten nichts von punktuellen und an der breiten Masse vorbeigehenden Abmahnungen, die in erster Linie die Taschen der beteiligten Anwälte füllen. Wir finden es sinnvoller, den Kern des Übels, sprich die illegalen Tauschbörsen, mit Technologien derart zu beeinflussen, dass rechtswidrige Downloads unserer Produkte extrem erschwert und für Zehntausende von Usern blockiert werden."

Im Oktober will man die Karten neu mischen, ein bisschen zumindest. Dann soll ein Gesetz im Bundestag seine zweite und dritte Lesung erfahren. Dessen Inhalt sieht unter anderem die Begrenzung der Abmahngebühr auf maximal 50 Euro vor – ein Vorschlag, der von der Bundesjustizministerin Brigitte Zypries stammt. Zypries versucht sich nach dem „Gesetz zur Verbesserung der Durchsetzung von Rechten des geistigen Eigentums" im Januar dieses Jahres an einer Justierung der Rahmenbedingungen. Ob ihre Anstrengungen Früchte tragen: unklar. Denn auf der offiziellen Internet-Seite des Deutschen Bundestages führen Sachverständige allerlei Ungereimtheiten an den erwogenen Änderungen an.

Wahrscheinlich verstreicht noch viel Zeit, bis eine Deckelung der Abmahnkosten durchgeht, wenn überhaupt. So lange sollten jene, die Peer-to-Peer-Software auf ihrem Rechner installiert haben und hatten, in den Briefkasten schauen. In den echten. ❑

INTERVIEW MIT **MICHAEL FALTER**

„Wir sind sicher, dass einige laufende Mandate zu einer Überraschung in der ‚Community' führen werden."

PC Games: Herr Falter, welche Computerspiele haben Sie und Ihre Kanzlei im Visier?
Falter: „Über die bestehenden Mandatsverhältnisse können wir aus offensichtlichen Gründen keine Auskunft geben."



MICHAEL FALTER ist Rechtsreferendar in der Kanzlei Schutt, Waetke, Rechtsanwälte.

PC Games: Wie viele Abmahnungen hat Ihre Kanzlei schon herausgeschickt? Es geht der Wert „über 35.000" um ...
Falter: „Unsere Kanzlei hat eine größere Zahl von Abmahnungen versandt. Sie haben sicher Verständnis dafür, dass wir keine Zahlen nennen können. Soweit Zahlen über die Vielzahl von Strafanzeigen kursieren, sind diese aber nicht identisch mit der Zahl der versandten Abmahnungen."
PC Games: Einige Empfänger beklagen sich darüber, dass sie Abmahnungen bekämen, die wie Massenanfertigungen aussähen und keine Individualität aufwiesen. Kann man daraus schließen, dass es sich hierbei um eine Fließbandabfertigung zwecks rascher Geldbeschaffung handelt? Beliebtes Stichwort: „Abzocke".
Falter: „Die Abmahnungen sind im erforderlichen Umfang individualisiert. Natürlich sind weite Teile des Schreibens vorgefertigt. Dies ändert aber nichts an der Rechtsmäßigkeit der Abmahnung. Da wir dies bei der Gebührenbemessung angemessen berücksichtigen, profitiert der Abgemahnte sogar noch davon. Bezeichnend ist aber, dass den Opfern von Straftaten noch ‚Abzocke' unterstellt wird. Dies verdeutlicht, dass Nutzern von Peer-to-Peer-Netzwerken der Respekt vor geistig-schöpferischer Leistung und den damit verbundenen wirtschaftlichen Anstrengungen gänzlich fehlt. Tatsache ist, dass eine Vielzahl von Rechtsverletzungen eben eine Vielzahl von Abmahnungen erfordert. Die Geschädigten sind nämlich nicht deshalb zur Duldung irgendwelcher Straftaten verpflichtet, weil eine Vielzahl von Tätern Straftaten begeht. Sie können leicht die Gegenprobe machen: Wenn einhundert Diebe in einem Kaufhaus jeweils einen Artikel stehlen würden, würde niemand auf die Idee kommen, dass das Kaufhaus die Diebstähle dulden müsste. Niemand würde in diesem Falle auch noch auf die Idee kommen, dass das Kaufhaus auch noch in jedem Einzelfall ein gänzlich individualisiertes Schreiben verfassen müsste. Nicht anders verhält es sich hier. Es würde wohl auch nicht verlangt werden, dass das Kaufhaus 100 Strafanzeigen individuell anfertigt. Wie soll das überhaupt aussehen; jeweils anderer Wortlaut?"
PC Games: Zwischen der Straftat und dem Empfang der Abmahnung liegen mitunter Monate. Wie kommt es zu diesem Zeitunterschied und wann greift die Verjährung?
Falter: „Ansprüche aus unerlaubter Handlung verjähren nach § 195 BGB in drei Jahren. Die Verjährung beginnt allerdings erst ab Kenntnis von der Identität des Verletzers. Da die Dienstleistungen von Logistep erst seit 2005 angeboten werden, gibt es derzeit keine verjährten Fälle. Die Zeitdauer erklärt sich mit der teilweise langen Dauer des Ermittlungsverfahrens. Kürzlich hat eine Staatsanwaltschaft die Adressen erst 15 Monate nach der Abfrage bei den Providern übermittelt, obwohl wir mehrfach angefragt hatten."
PC Games: Häufig ist in Foren zu lesen, die Anwaltsgebühren lägen mit etwa 800 Euro eigentlich höher, blieben aber bei 250 bis 300 Euro, weil in diesem Preisrahmen die Chance größer sei, dass der Abgemahnte zahle. Gerücht oder Wahrheit?
Falter: „Derartige Rechnungen werden in unserem Hause nicht aufgestellt. Grundsätzlich verlangen wir die gesetzlichen Gebühren. Diese bemessen sich nach dem sogenannten Streitwert. Im Urheberrecht sind die Streitwerte generell hoch, da Grundlage für die Bemessung das wirtschaftliche Interesse des Verletzten an der Unterlassung ist. Mittlerweile haben fünf Landgerichte Streitwerte zwischen 10.000 Euro und 25.000 Euro festgesetzt. In diesem Bereich bewegt sich, in Abhängigkeit vom Einzelfall, auch der außergerichtlich zugrunde gelegte Streitwert. Fällig ist sodann eine Geschäftsgebühr nach dem Rechtsanwaltsvergütungsgesetz. Diesen setzt der Anwalt aus einem Gebührenrahmen von 243 Euro bis 1.215 Euro jeweils zuzüglich Mehrwertsteuer und Auslagen nach billigem Ermessen fest. Gebühren in Höhe von 250 bis 300 Euro sind vor diesem Hintergrund mehr als nur fair. Dies ist nur deshalb möglich, weil die Abmahnschreiben weitgehend identisch sind. Letztlich profitieren die Täter dadurch von den oben als ‚Massenanfertigung' bezeichneten Schreiben. Wie sich aus den zahlreichen Diskussionen in Internetforen ergibt, fordern andere Rechtsanwaltskanzleien für vergleichbare Dienstleistungen mehrere Tausend Euro. Die Firma

Lesen Sie weiter auf Seite 34

Logistep legt großen Wert darauf, dass die geforderten Beträge verhältnismäßig sind und in einer realistischen Relation zu dem Aufwand der Verfolgung von Urheberrechtsverletzungen stehen. Dies gilt auch für unsere Mandanten. Ziel der Abmahnungen ist es, den Verletzern vor Augen zu führen, dass es strafbar ist, sich urheberrechtlich geschützte Werke aus dem Internet zu laden und diese zum Download anzubieten. Wir hoffen, hierdurch das Bewusstsein der Betroffenen für den Wert der Werke zu schärfen und sie von weiteren derartigen Handlungen abzuhalten. Insbesondere die kurzen Speicherzeiten sowie das Verhalten einiger Staatsanwaltschaften erhöhen indes den Aufwand beträchtlich und zwingen so zu einer Erhöhung der Gebühren."

PC Games: Auf welche Weise ermittelt Logistep die Daten derjenigen, die Tauschbörsen illegal nutzen?

Falter: „Logistep hat eine spezielle Software entwickelt, mit der sich die IP-Adresse und der Timestamp von Uploadern sowie andere Daten dokumentieren lassen. Die Software wurde von einem unabhängigen und vereidigten EDV-Sachverständigen der Industrie- und Handelskammer überprüft, bevor sie eingesetzt wurde. Der Gutachter kam zu dem Ergebnis, dass die Software in der Lage ist, korrekte und gerichtsverwertbare Daten zu liefern. Das Landgericht Paris hat die korrekte Funktion der Software als erstes Gericht, das sich mit dieser Frage auseinandergesetzt hat, zwischenzeitlich bestätigt."

PC Games: Sind Fehler bei der Ermittlung der Schuldigen durch die Logistep AG ausgeschlossen?

Falter: „Wie bereits erwähnt, erfasst die Software der Firma Logistep die IP-Adresse und den Timestamp des Internetanschlusses, von welchem aus ein bestimmtes Werk zum Download angeboten wird. Es wird mehrfach überprüft, ob die angebotene Datei tatsächlich eine funktionsfähige Version des gesuchten Werkes enthält. Die Software kann daher fehlerfrei feststellen, dass ein bestimmtes Werk über einen bestimmten Internetanschluss illegal zum Download angeboten wurde. Hier sind Fehler ausgeschlossen. Die natürliche Person, welche den Upload veranlasst hat, kann die Software naturgemäß nicht feststellen. Hierzu sind weitere Ermittlungen, etwa Hausdurchsuchungen, erforderlich. An der zivilrechtlichen Haftung des Anschlussinhabers ändert dies zunächst kaum etwas. Es obliegt dem Inhaber eines Internetanschlusses, dafür Sorge zu tragen, dass der von ihm betriebene Anschluss nicht für Straftaten missbraucht wird. Eine strafrechtliche Verantwortlichkeit setzt dagegen voraus, dass der Täter ermittelt wird. Dies gelingt leider nur in wenigen Fällen, da die Staatsanwaltschaften die erforderlichen Ermittlungen nur in Einzelfällen durchführen."

PC Games: Online beschweren sich manche User, eine Abmahnung über die illegale Verbreitung eines Computerspiels bekommen zu haben, das sie nie auf der Festplatte gehabt hätten. Wie ist so etwas möglich?

Falter: „Es ist im Einzelfall denkbar, dass Dritte ein Werk zum Download anbieten, ohne dass der Anschlussinhaber dies weiß. Häufig werden wir mit dem Argument konfrontiert, der Anschluss würde über ein ungesichertes W-LAN betrieben. Das Oberlandesgericht Karlsruhe hat kürzlich in einem von uns geführten Verfahren entschieden, dass der Anschlussinhaber in diesen Fällen haftet. Wir begrüßen diese Entscheidung, da sie klarstellt, dass der Anschlussinhaber eine gewisse Verantwortung für die von ihm betriebene Infrastruktur übernehmen muss. Wenn er dieser Verantwortung nicht gerecht wird, so haftet er zivilrechtlich für die entstandenen Schäden. Schließlich ist es nicht unüblich in zivilrechtlichen Auseinandersetzungen, dass unerlaubte Handlungen bestritten werden."

PC Games: Was raten Sie den Abgemahnten?

Falter: Da wir die Geschädigten vertreten, ist es zunächst nicht unsere Aufgabe, den Abgemahnten Ratschläge zu erteilen. Aus Sicht des Täters ist es sicherlich am einfachsten, die Sache dadurch aus der Welt zu schaffen, dass man den Forderungen nachkommt und die Fristen einhält. Wir stellen hier niemanden an den Pranger und wollen auch niemanden in den Ruin treiben. Problematisch sind die Fälle, in denen der Abgemahnte die Tat nicht selbst begangen hat. Ratsam dürfte es zunächst sein zu überprüfen, ob nicht doch ein Familienmitglied oder ein Mitbewohner den Upload verursacht hat. Wer hier ehrlich ist und den Namen des Täters nennt, der hat im Regelfall auch keine weiteren Schwierigkeiten zu erwarten. Schwierig wird es meist für diejenigen, die versuchen, durch abstruse Behauptungen jede Verantwortlichkeit von sich zu weisen. In allen Verfahren, die wir gegen solche Personen geführt haben, hat sich am Ende der Schuldige gefunden. Das war eine interessante Erfahrung für uns. Letztlich schließen wir daraus, dass es sich meist um prozessuales Taktieren handelt. Wir gehen davon aus, dass nahezu alle Abgemahnten die Tat entweder selbst begangen haben oder sehr wohl von den Aktivitäten über ihren Internetanschluss informiert sind. Besonders tragisch sind die Fälle, in denen Eltern behaupten, sie hätten nichts von den Handlungen ihrer Kinder gewusst. Angesichts der Unmenge an pornographischem und gewaltverherrlichendem Material in solchen Tauschbörsen verhalten sich die betroffenen Eltern hier völlig verantwortungslos. Außerdem sollten sich die Abgemahnten weniger Gedanken über geschicktes Taktieren machen als vielmehr darüber, dass Urheberrechte wirtschaftlich wertvolle und gesetzlich geschützte Rechte sind. Dies ist letzten Endes auch die Botschaft, die wir für unsere Mandanten vermitteln wollen: Filesharing ist ein ernsthaftes wirtschaftliches Problem und eine tägliche Herausforderung."

PC Games: Was blüht den Abgemahnten, wenn sie nicht zahlen?

Falter: „Bisher haben wir tatsächlich nur einen kleinen Teil der Abgemahnten gerichtlich in Anspruch genommen. Mittlerweile zeichnet sich aber ein eindeutiger Trend in der Rechtsprechung ab, der unsere Vorgehensweise bestätigt. Es werden daher derzeit Strategien zur gerichtlichen Aufarbeitung dieser noch offenen Fälle entwickelt. Dies wird auch Altfälle betreffen. Einige unserer Mandanten stellen hierfür erhebliche Summen für Gebühren und Gerichtskosten bereit."

PC Games: Womit müssen Abgemahnte rechnen, wenn sie schlicht gar nicht reagieren? Genau das wird ihnen in Internet-Foren immer wieder nahegelegt.

Falter: „Wir arbeiten auch hier an Strategien. Zunächst haben wir die Zahl der gerichtlichen Verfahren deutlich erhöht. Dies wird wohl in den nächsten Wochen zum Thema in den Foren werden. Unser Ziel ist es, alle Abgemahnten, die uns ignorieren, gerichtlich in Anspruch zu nehmen. Mit ersten Mandanten gibt es trotz des Prozessrisikos bereits entsprechende Absprachen. Wir sind sicher, dass einige laufende Mandate zu einer Überraschung in der ‚Community' führen werden. Es dürfte aber auch nachvollziehbar sein, dass eine Vielzahl offener Rechtsfragen zunächst dazu gezwungen hat, diese in einzelnen Verfahren klären zu lassen. Wir werden aber in absehbarer Zeit auf eine Vielzahl von Fällen zurückkommen – wie wir dies bereits allen Abgemahnten angekündigt haben."

PC Games: Ab wann beginnt die Straftat? Angenommen ein User hätte nur ein paar Bits hoch- oder runtergeladen – von einer Datei, die vollständig das gesamte Spiel darstellt. Bestünde dann bereits eine Straftat?

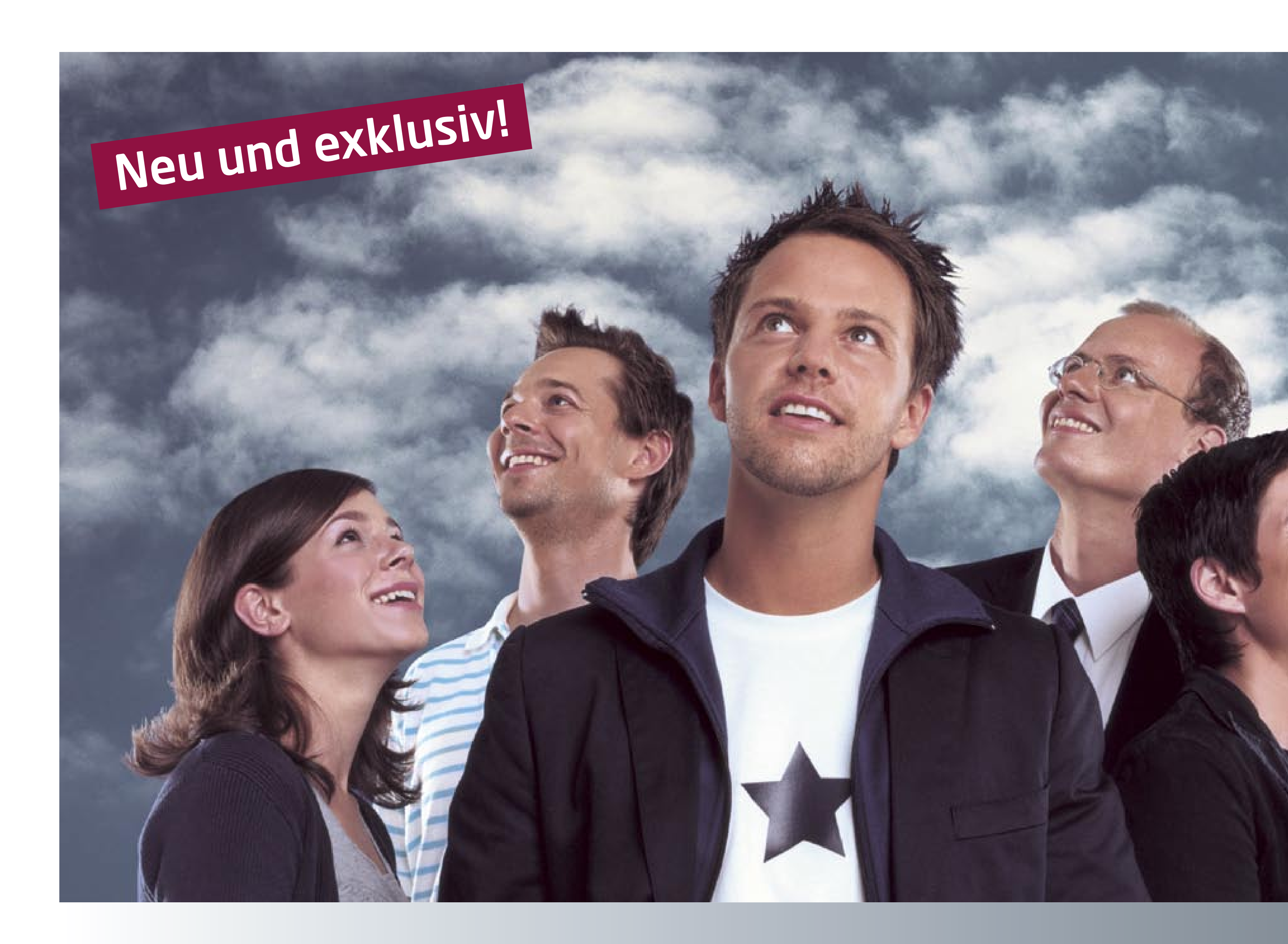
Falter: „Die Tat ist strafbar, wenn urheberrechtsfähige Teile zum Download angeboten werden. Da bereits der Versuch unter Strafe gestellt ist, reicht es aus, wenn jemand ein bestimmtes Werk hochladen will und damit beginnt. Da der Download regelmäßig einen automatischen Upload bedingt, stellt bereits der versuchte Download praktisch unmittelbar mit dem ‚Anklicken' der Datei eine Straftat dar."

PC Games: Allgemein geht die Angst um, dass nach einmaliger Bezahlung der Anwalts- und Schadensersatzforderungen die Anwaltskanzleien eine Art Freibrief dafür bekommen, weiterhin Abmahnungen rauszuschicken, um zusätzlich „Geld einzutreiben". Ist diese Angst begründet?

Falter: „Wie bereits erwähnt, geht es nicht darum, Geld einzutreiben. Wir vertreten Unternehmen, deren Rechte missachtet wurden. Wir sehen uns in der Rolle des Opferanwalts und nicht in der Rolle des Täters. Es ist bedauerlich, dass sich die Opfer von Straftaten auch noch dafür rechtfertigen müssen, dass sie sich gegen die Täter zur Wehr setzen. Im Übrigen ist die Sache zivilrechtlich für diejenigen erledigt, die den Forderungen fristgerecht nachkommen. Da durch Abgabe der Unterlassungserklärung und Zahlung des geforderten Betrages eine wirksame außergerichtliche Erledigung eintritt, stehen unseren Mandanten keine weiteren Forderungen zu. Etwas anderes gilt natürlich, wenn nach Abgabe der Unterlassungserklärung das Werk erneut zum Download angeboten wird."

> „Besonders tragisch sind Fälle, in denen Eltern behaupten, sie hätten nichts von den Handlungen ihrer Kinder gewusst."

30 Lieblingssender für je
Premiere Star XL ist da.



Premiere Star XL Exklusivitäts-Vorteile

- Premiere Star und Premiere Thema – 30 Fernsehsender für jedes Interesse und jede Leidenschaft in einem exklusiven Angebot
- Kinohighlights, Filmklassiker, Action, Comedy, Dokus und Musikclips
- Dazu Kinderprogramm für jedes Alter, Cartoons und US Sport live
- Inklusive Zugang zu Premiere und entavio**

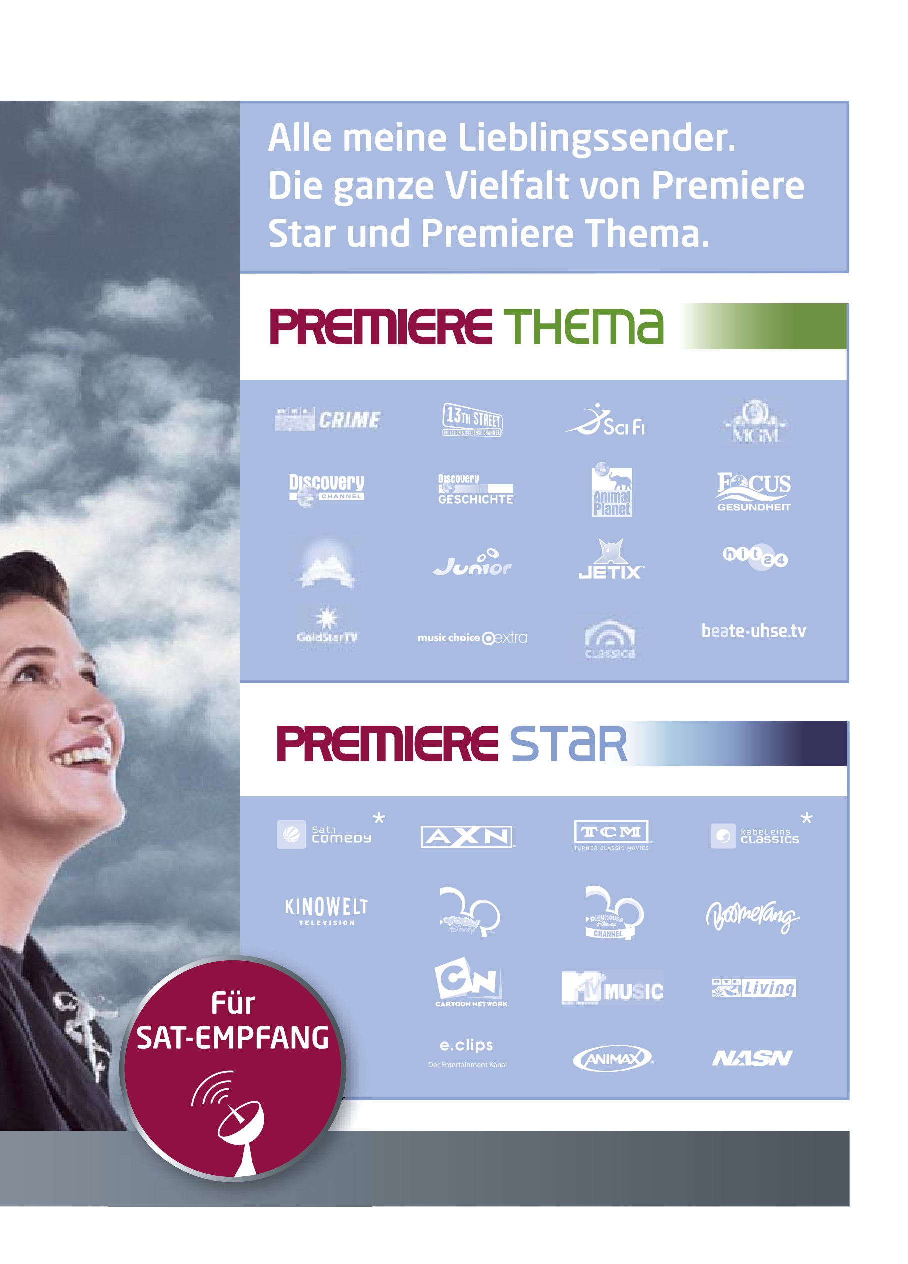
Premiere Star XL Komfort On Top

- Spitzenunterhaltung in perfekter digitaler Qualität
- Entertainment rund um die Uhr
- Alles ohne Werbeunterbrechung
- In den nächsten Monaten kommen weitere Sender dazu

* Sat.1 Comedy und kabel eins classics bilden das „ProSiebenSat.1 Plus"-Paket. Dieses ist automatisch für Abonnenten des Premiere Star XL Pakets freigeschaltet. ** Die beworbenen Programminhalte sind mit dem Kaufpreis voll bezahlt. Das A
6 Wochen vor Ablauf des Abonnements telefonisch oder schriftlich kündigen, automatisch um weitere 9 Monate verlängert. Ihr Abonnement geht dann in eine monatlich fällige Zahlungsweise zu den aktuellen Standardkonditionen der Premier
rechtzeitigen Kündigung haben Sie für die restliche Laufzeit von 9 Monaten Zugang zu Premiere Direkt und entavio.

des Interesse.





AB 15. OKTOBER: DAS PREMIERE STAR XL EINSTIEGSANGEBOT

Ihre Vorteile:

- ✓ Inklusive 3 Monate Premiere Star XL**
- ✓ Inklusive Aktivierungsgebühr
- ✓ Inklusive 12 Monate Zugang zu Premiere
- ✓ Inklusive 12 Monate Zugang zu entavio**
- ✓ Inklusive digitalem Sat-Receiver



Abbildungsbeispiel



EXKLUSIV BEI PENNY – LIMITED EDITION –

Inklusive Sat-Receiver

- Premiere Digital-Receiver der neuesten Generation
- Digitaler Sat-Empfang, geeignet für Premiere Star, Premiere und entavio
- Digitaler Audioausgang S/PDIF und elektronischer Programmführer (EPG)

Abonnement hat eine Laufzeit von drei Monaten, das sich, soweit Sie nicht
ere Fernsehen GmbH & Co KG und Premiere Star GmbH über. Im Falle der



DUELLANTEN | Zwei Entwicklerstudios versuchen, in die Fußstapfen der **Gothic**-Serie zu treten: Spellbound und Piranha Bytes.

WER ENTWICKELT DAS WAHRE GOTHIC 4?

Rosenkrieg im Rollenspielland

Von: Christian Schlütter

Jowood beauftragt Spellbound mit Gothic 4, Piranha Bytes arbeitet an einem neuen Projekt namens RPB. Wer entwickelt den Thronfolger?

Scheidungen sind schmerzhaft, kostspielig und am meisten leiden die Kinder darunter. Im Falle der Trennung zwischen Jowood und Piranha Bytes dürfte es sich dabei wohl um das geistige Kind **Gothic** handeln. Die ungewisse Zukunft der Serie entwickelt sich zum Dauerbrenner-Thema bei Community und Presse. Jowood hat mit Spellbound, Piranha Bytes mit Deep Silver einen neuen Partner gefunden.

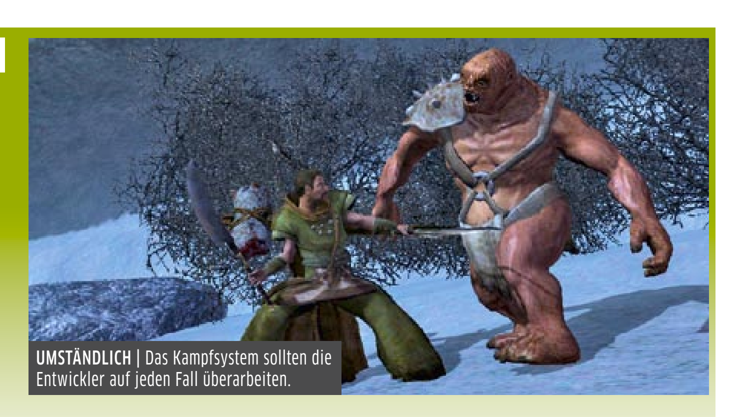
Das jeweils nächste Projekt könnte nicht nur über den weiteren Werdegang der Firmen entscheiden, sondern auch noch etwas viel Brisanteres zeigen: Wem sind die Fehler bei **Gothic 3** zuzuschreiben? Jowoods **Gothic 4**-Anforderungen an den neuen Entwickler Spellbound sind klar umrissen: Geschichte, Charaktere und Umgebung sollen an alte Tugenden anschließen, Grafik und Sound bei der Veröffentlichung am obersten Ende des Machbaren sein, Steuerung und Benutzerfreundlichkeit sind zu verbessern.

Als wenn der Druck vom Publisher nicht genug wäre, kommt dazu noch die Erwartungshaltung der Fangemeinde. Jede Entwicklungsentscheidung wird von der Community kritisch beäugt. Sollte Spellbound gar ein grober Story-Schnitzer passieren, geht ein Aufschrei durch die deutsche **Gothic**-Gemeinde. Viele Studios waren vor der offiziellen Ankündigung als mögliche **Gothic 4**-Entwickler im Gespräch. „Ich finde es sehr mutig von Spellbound, dass sie dieses Projekt übernehmen", sagt Fred Metger von der Fanseite World of Gothic. (siehe Interview). Spellbound hat sich einer schweren Aufgabe verschrieben, allerdings ist das Team um Genre-Urgestein Armin Gessert auch kein Trupp von Anfängern (siehe Kasten: „Kleines Studio, große Aufgabe").

WAS WIR UNS FÜR GOTHIC 4 WÜNSCHEN

Gothic 3 hat manches richtig gemacht und vieles falsch. Daher bieten wir Spellbound einen einzigartigen Service – die wichtigsten Gothic-4-Features!

1. Bugfreiheit: Bitte, bitte, bitte lieber länger und dafür fehlerfrei entwickeln!
2. Atmosphäre: Muss bei jedem Rollenspiel, aber gerade bei **Gothic** perfekt sein!
3. Leichteres Kampfsystem: Kombos und Angriffe simpler gestalten!
4. Einsteigerfreundlichkeit: Auch an Gelegenheitsspieler denken!
5. Story: Keine Ausrutscher! Die Geschichte sollte optimal ins Universum passen.
6. Grafik: Eine stabile Engine, die **Gothic 4** realistisch aussehen lässt.
7. Musik: Spellbound muss Piranhas Komponist Kai Rosenkranz überbieten.
8. Humor: Witze bissig wie Piranhas – und dennoch mit eigenem Stil!



UMSTÄNDLICH | Das Kampfsystem sollten die Entwickler auf jeden Fall überarbeiten.

INTERVIEW MIT FRED METGER

„Im Optimalfall gibt‘s zwei herausragende Spiele.“

PC Games: Was sind für dich essenzielle Tugenden, die der **Gothic 3**-Nachfolger auf jeden Fall haben sollte?

Metger: „Das Allerwichtigste ist für mich, dass der Spieler ein Mittendrin-Gefühl entwickelt. Dazu gehört zunächst eine Story, deren Ziele möglichst vage, aber einleuchtend formuliert sind. Dies ermöglicht ein stückweises Aufdecken der Story wie in einem guten Detektiv-Roman. Der Spieler muss zudem der Handlung folgen wollen und sich mit ihr identifizieren können. Gut ausgearbeitete Charaktere tragen viel zur Atmosphäre bei. Der Spieler sollte sie als echte Person wahrnehmen und nicht nur als Quest-Automaten. Quests sind das Salz in der Suppe. Standard-Quests wie „Hol und bring X“, „Töte NPC Y“ werden schnell langweilig. Aufgaben kreativ zu verpacken oder noch besser aufeinander aufbauende Quests zu entwerfen ist natürlich viel aufwendiger. Wünschenswert wäre auch, dass die Entscheidungen, die der Spieler trifft, Auswirkungen auf den späteren Spielverlauf haben – und sei es nur die Bemerkung eines NPCs. Der Testaufwand für diese Art von Aufgaben treibt natürlich die Entwicklungskosten in die Höhe. Die Spielwelt sollte überschaubar und nicht zu groß, aber mit vielen Möglichkeiten für Entdecker ausfallen.“



FRED METGER ist Modder und Mitglied der Fanseite World of Gothic.

PC Games: Wer entwickelt das bessere Rollenspiel – Spellbound oder Piranha Bytes?

Metger: „Das ist eine schwierige Frage. Beide Teams sind dazu verdammt, ein gutes Spiel abzuliefern. Die Piranhas müssen ihren Ruf nach **Gothic 3** wieder aufpolieren. Sie haben allerdings schon mit **Gothic 2** bewiesen, dass sie unter Druck und in kürzester Zeit ein gutes Spiel abliefern können. Für Spellbound und Jowood jedoch ist das Risiko des Gesichtsverlustes noch höher. Ich finde es sehr mutig von Spellbound, dass sie dieses Projekt übernehmen. Wenn man sich ihre Aussagen ansieht, dann haben sie allerdings ihre Hausaufgaben gemacht. Die Piranhas haben einfach mehr Erfahrung mit 3D-Rollenspielen. Aber das muss nichts heißen. **Gothic 1** ist für mich der Maßstab und das wurde von einem doch recht unerfahrenen Team entwickelt. Einige Mitarbeiter von Spellbound haben schon bei der **Das Schwarze Auge**-Reihe mitgearbeitet, die ebenfalls durch interessante und wendungsreiche Geschichten glänzte. Im Optimalfall erhalten wir zwei herausragende Rollenspiele.“

PC Games: Was hältst du vom angekündigten **Gothic 3**-Handyspiel?

Metger: „Es geht natürlich um Geld und um eine möglichst effektive Ausnutzung der Marke Gothic. Das ist vom kaufmännischen Standpunkt her verständlich. Vom Mehrwert für die Community her halte ich es für mehr als flüssig ...“

PC Games: Wie weit ist die Community mit den Fan-Patches für **Gothic 3**?

Metger: „Es wird fleißig an den Fixes gearbeitet. Der Community-Patch 1.4 bereinigt schon etliche ärgerliche Quest-Bugs, Ungereimtheiten und fehlerhafte Skripte. Damit wird **Gothic 3** um ein gutes Stück runder. Was die Analyse des Sourcecodes (Anm. d. Red.: Programmquelltext) bringt, müssen wir noch abwarten. Unterstützung von Spellbound soll es in dem Punkt auch geben.“

PC Games: Was bewegt die **Gothic**-Community im Moment?

Metger: „Die Community ist an beiden Projekten sehr interessiert. Es überwiegt die Neugier und die Hoffnung auf zwei gute Rollenspiele.“

PC Games: Vielen Dank für ...

Metger: „Ein Schlusswort möchte ich noch loswerden: Spielt mehr Mods!“

SPELLBOUND – EIN ENTWICKLERPORTRÄT

Mit Spellbound Entertainment hat Jowood endlich einen neuen Entwickler für die Gothic-Reihe gefunden. Wer aber steckt hinter diesem Namen? Und haben die Jungs genug Erfahrung für so eine Aufgabe?

Blutige Anfänger sind bei Spellbound nicht am Werk. Armin Gessert, der das Studio 1994 mit dem Franzosen Jean-Marc Haessig gründete, gehört zu den renommiertesten deutschen Spiele-Entwicklern und hatte zuvor schon mit den Kult-Schmieden Rainbow Arts (Mad TV) und Blue Byte (Battle Isle) Erfolge gefeiert. Spellbound sitzt in Kehl am Rhein und lieferte zunächst für die Nordlandtrilogie von Attic (Das Schwarze Auge-Reihe) die Grafiken. Nebenbei gab es das erste eigene Projekt für eine Firma namens Fantasy Productions: Mit Perry Rhodan: Operation Eastside erschien 1995 ein Echtzeit-Strategiespiel im Universum der beliebten, deutschen Science-Fiction-Heftreihe.
Allmählich wurden auch größere Publisher auf Spellbound aufmerksam. Infogrames schlug einen Deal vor, der die erste große Serie der Entwickler ins Leben rief: Airline Tycoon. Die Wirtschaftssimulation schaffte es, Comic-Grafik, einfache Bedienung und ein komplexes Management-Thema zusammenzubringen. Es folgten mehrere Erweiterungen, der Nachfolger Airline Tycoon 2 ist bereits in Arbeit.
Es fehlte aber noch der eine Kracher, der alle Spieler aufhorchen lässt. Dieser folgte im Jahr 2001 mit Desperados: Wanted Dead or Alive.
Das Strategiespiel nach Commandos-Vorbild trumpfte mit stimmungsvollen, durchdachten Missionen und fein umrissenen Charakteren auf. Im Test räumte Desperados damals 87 Prozent Spielspaß ab. Mit Robin Hood und Chicago 1930 erschienen kurz darauf zwei Spiele nach demselben Strickmuster, die allerdings nur mäßigen Erfolg verbuchten. Das Herz der Fans lag im Wilden Westen. Und genau dorthin kehrten die Entwickler 2006 zurück. Mit Desperados 2: Cooper's Revenge folgte ein standesgemäßer Nachfolger.
Ende desselben Jahres noch sollte eine Erweiterung zu Desperados 2 erscheinen. Dann aber kam es zum Krach mit Publisher Atari. Da dieser noch die Namensrechte an der Serie hält, erschien 2007 der inoffizielle Nachfolger Helldorado bei Dtp Entertainment.



HÖLLENHUNDE | Mit **Helldorado** führte Spellbound die **Desperados**-Serie weiter und kehrte in den Wilden Westen zurück.

DIE BISHERIGEN SPELLBOUND-SPIELE

Das Portfolio von Spellbound ist nicht von schlechten Eltern – besonders der Commandos-2-Konkurrent Desperados begeisterte. Eine kleine Übersicht:

Spiel	Publisher
Perry Rhodan: Operation Eastside	Fantasy Productions
Airline Tycoon	Infogrames
Desperados: Wanted Dead or Alive	Infogrames
Robin Hood: Die Legende von Sherwood	Wanadoo
Chicago 1930	Wanadoo
Desperados 2: Cooper's Revenge	Atari
Helldorado	Dtp

Staubtrockene Statistiken, grobkörnige Grafiken und fade Fantasy-Storys lassen sich Spieler heute nicht mehr gefallen. Gerade mit diesen Todsünden hatte damals die Das Schwarze Auge-Serie aufgeräumt, an der auch Spellbound mitarbeitete. Die Nordland-Trilogie schaffte es, mit einer hübschen 3D-Grafik und Einsteigerfreundlichkeit nicht nur Hardcore-Fans in die Welt von Aventurien zu entführen. Die Erfahrung aus diesem Projekt könnte Spellbound jetzt bei Gothic 4 weiterhelfen.

Allerdings sind seitdem auch schon knapp 15 Jahre vergangen. In der Zwischenzeit hatte sich der Kehler Entwickler eher auf Strategie und Wirtschaftssimulationen spezialisiert. Die Rückkehr in das Rollenspiel-Genre direkt mit einem Mammutprojekt wie Gothic 4 zu starten erscheint mutig und riskant zugleich.

Viel freier gehen da die Jungs um Piranha Bytes' Michael Hoge ans Werk. Der Entwickler hat mit Deep Silver einen erfahrenen Vertriebspartner gefunden, der mittlerweile auch international einige Kontakte hat. Jüngst kaufte Mutterfirma Koch Media gar Games That Matter, ehemals Rockstar Vienna. Dass es dem Publisher finanziell gut geht, mag auch ein Garant für die Qualität des nächsten Piranha-Bytes-Projekts sein. In Internetforen wird spekuliert, Gothic 3 sei auch deswegen so verbuggt erschienen, weil Jowood aus finanzieller Not auf die Veröffentlichung zum Ende des Geschäftsjahres bestand.

Ohne Gelddruck im Rücken können die Piranhas frisch drauf-

KONKURRENZ FÜR GOTHIC 4 UND RPB

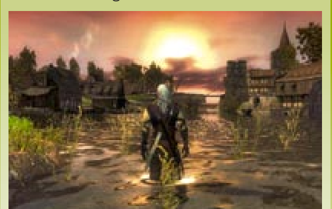
Nicht nur auf dem Shooter-Markt wird der Platz in nächster Zukunft eng. Auch Fantasy-Rollenspiele wie Gothic 4 und Projekt RPB müssen mit heftiger Konkurrenz rechnen. Wir haben für Sie die vier charakterstärksten Mitbewerber zusammengestellt – falls es mit dem wahren Gothic 4 länger dauert.

Das Schwarze Auge 4: Drakensang
Der vierte Teil der Das Schwarze Auge-Serie dürfte nicht nur grafisch ein echter Kracher werden. Von Radon Labs entwickelt und von Dtp vertrieben, kann das Spiel schon vor der Veröffentlichung auf eine riesige Fangemeinde setzen. Besonderes Merkmal von DSA: Sie spielen mit einer Heldengruppe.

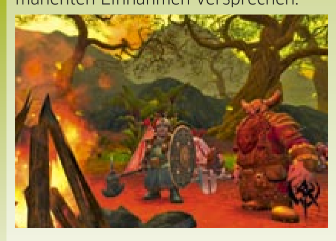
Fallout 3
Die Fallout-Serie hat dasselbe schwere Erbe wie Gothic 4: Neuanfang nach einer schlimmen Krise. Aber auch hier steht hinter dem Spiel eine große, treue Community, die sich wahnsinnig auf den dritten Teil freut. Und es gibt einige enttäuschte Hardcore-Anhänger. Ein ganz heißer Konkurrent!



The Witcher 2
The Witcher (beachten Sie die Sneak Peek ab Seite 82) erscheint schon in diesem Jahr. Die düstere Atmosphäre und der ungewöhnliche Held könnten in eine erfolgreiche Serie starten. Ein The Witcher 2 würde ernsthafte Konkurrenz für Gothic 4 und RPB bedeuten.



Online-Rollenspiele
Ob World of Warcraft: Wrath of the Lich King, Age of Conan oder Warhammer Online: Age of Reckoning – 2008 wird das Jahr der großen MMORPGs. Auch wenn die Zielgruppen auseinandergehen: Einzelspieler-Rollenspiele haben es da schwer, weil sie keine permanenten Einnahmen versprechen.



SATURN BRINGT DIE GEILSTEN NEUHEITEN INS SPIEL!

USK: Freigegeben ab 6 Jahren

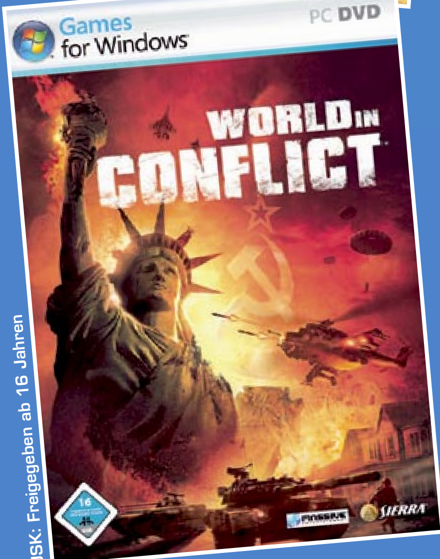


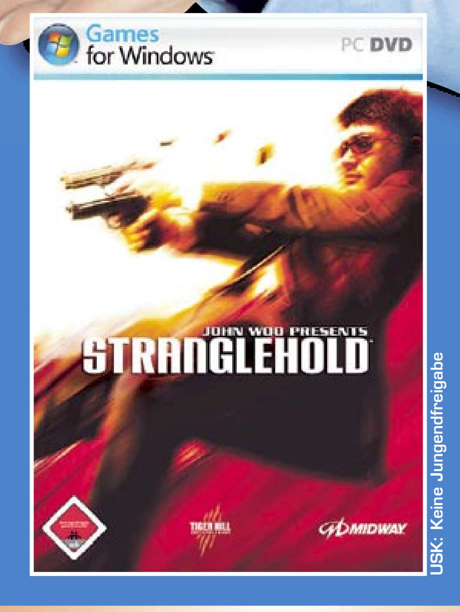




USK: Freigegeben ab 16 Jahren

USK: Freigegeben ab 16 Jahren





USK: Keine Jungendfreigabe



USK: Ohne Altersbeschränkung

Alle Angebote gültig ab 26.09.07. Abgabe nur in haushaltsüblichen Mengen. Irrtümer und technische Änderungen vorbehalten.

SPIELE-DOWNLOAD
www.saturn.de/spieledownload

- Ständige Aktualisierung des Angebots
- Spielen ohne Limit mit den Spiele-Flatrates
- Einzelne Spiele ab € 9,99

Powered by



125x IN DEUTSCHLAND Und einmal auch ganz in Ihrer Nähe. Wie nah, erfahren Sie unter: www.saturn.de



PROJEKT RPB

Viel ist bis jetzt nicht bekannt zum neuen Projekt der geistigen Gothic-Väter. Rund um die Games Convention gab es allerdings hier und da doch kleine Informationsfetzen, die wir Ihnen nicht vorenthalten wollen.

Natürlich ist der Name RPB zunächst nur ein Arbeitstitel, verrät aber schon, wohin die Reise geht: PB (Piranha Bytes) entwickelt wieder ein RPG (Role Playing Game). Spielen soll das Ganze auf einer Vulkaninsel namens „Verbotene Insel". Als wäre diese Bezeichnung nicht Strafe genug, leiden die Bewohner darunter, dass alle Götter von dem Eiland verschwunden sind und sich eine neue Macht ausbreitet.
Das Team um Piranha-Bytes-Mitgründer Michael Hoge will keine riesige, leere Welt erschaffen, sondern ein kleines Areal, das sich glaubwürdig anfühlt und wo viel passiert. Die Geschichte soll passenderweise in einzelne Kapitel unterteilt werden und trotzdem so große Freiheit wie möglich bieten. Schmieden Sie nebenbei Ihr eigenes Schwert, erledigen Sie Nebenquests oder schreiben Sie eigene Spruchrollen. Apropos Nebenquests: Davon enthält RPB hoffentlich viele, die Sie auf verschiedene Arten angehen, sodass Sie ganz nach Ihrem Wunsch eher magisch oder kämpferisch, eher friedlich oder aggressiv, eher offen oder konspirativ vorgehen.
Im Vergleich zur Gothic-Serie soll sich das Kampfsystem noch einfacher gestalten. Zwar müssen Sie auch in RPB wieder die richtige Kombo im richtigen Moment auslösen, es wird aber nicht so schwer, diese zu erlernen. Rollenspieltypische Statistiken sind Nebensache. Als Gegner erwarten Sie menschliche und tierische Gestalten. Bei Letzteren haben sich die Jungs von Piranha Bytes wieder ganz in das Thema verstrickt: Was frisst das jeweilige Tier, wie jagt es, wie verhält es sich? Darüber hinaus stehen erneut fiese Monster auf dem Rollenspiel-Schlachtplan.
Wem diese **Gothic**-Tugenden nicht ausreichen: Auch bei Projekt RPB sorgt Haus-Produzent Kai Rosenkranz für die musikalische Untermalung.

losentwickeln. Das Studio ist für seine Detailverliebtheit bekannt, studiert Landschaften, Bauten, Tiere – alles nur um eine glaubwürdige Spielumgebung zu schaffen. Unter anderem deswegen war die Gothic-Reihe so erfolgreich. Vielleicht braucht es aber auch einen erfahrenen Kontaktmann beim Publisher, damit Hoge und Co. nicht den Blick für das große Ganze verlieren. Diese Gratwanderung zwischen notwendigem Publisher-Druck und größtmöglichem Freiraum dürfte zur Hauptaufgabe von Deep Silver/Koch Media werden.

Funktioniert diese Zusammenarbeit, steht einem neuen Rollenspiel-Kracher nichts im Wege. Erste Details zum Projekt RPB lassen erahnen, dass Piranha Bytes eigene Stärken kennt und frühere Fehler auszubügeln weiß. Atmosphäre, Charaktere und Story dürften auch auf der „Verbotenen Insel" wieder weit aus dem genretypischen Einheitsbrei herausstechen. Die Piranhas setzen erneut auf einen Helden mit Wiedererkennungswert.

Keine umständliche Charaktergenerierung am Spielstart. Strahlende Burgen und Helden wie bei The Elder Scrolls 4: Oblivion dürften wir wahrscheinlich ebenfalls vergeblich suchen. Die Umgebung soll ganz nach Gothic-Vorbild eher düster und morbide als strahlend-heroisch sein – Disney-Atmosphäre passt einfach nicht zu Gothic.

Geschraubt werden muss am Kampfsystem und am Fähigkeitenbaum. Weil man in Gothic 3 Spieler vergrault hatte, steht die Einsteigerfreundlichkeit ganz oben im Pflichtenheft. Es nützt weder Studio noch Publisher, wenn Piranha Bytes nur auf die alte Fanbasis setzt. Auch neue Spieler müssen vom Projekt RPB überzeugt werden. Prinzipiell will sich Piranha Bytes aber eher an den ersten beiden Teilen der Serie orientieren, was Hardcore-Fans mit jeglichen Eingeständnissen an Gelegenheitsspieler versöhnen dürfte.

Beide Studios treten ein schweres Erbe an. Sowohl Spellbound als auch Piranha Bytes stehen unter enormem Erfolgsdruck. Unbeobachtet entwickelt niemand. Das wachende Auge der Fangemeinde tut aber beiden Projekten gut. Solange auf sinnvolle Einwände der Community geachtet wird, erwarten uns zwei Top-Rollenspiele. Unser Blick in die Kristallkugel zeigt ein spannendes Jahr 2008!

Scheidungen mögen schmerzhaft und kostspielig sein. Aber uns sind in dem Fall zwei Patchwork-Familien mit jeweils glücklichen Kindern lieber als eine kaputte Ehe, in der das einzige Kind allmählich zugrunde geht. ❑



WIE DIE FAUST AUFS AUGE
Mehr als dieses Artwork ist vom Rollenspielprojekt der Piranha Bytes noch nicht bekannt.

MOBIL METZELN: GOTHIC FÜRS HANDY

Wenn man schon eine Marke wie Gothic sein Eigen nennt, sollte man das richtig ausschöpfen: Jowood bringt sogar ein Handyspiel auf den Markt.

Entwickelt wird **Gothic: The Beginning** von der Firma Handygames. Auf deren Veröffentlichungsliste stehen klingende Namen wie **Horse & Pony**, **Porn Manager 2** und **Funky Monkey in Funkey Monkeyland**, aber auch ernst zu nehmende Titel mit überraschender Tiefe wie die Strategiespiele **Anarchy 2087**, **Panzer Tactics** und der knuffige **Siedler**-Klon **Townsmen**.
In **The Beginning** besuchen Sie bekannte Orte in Khorinis und Tirith, reden und handeln mit anderen Figuren, kämpfen gegen über 100 verschiedene Monster, verbessern Ihren Charakter und lernen lange Zeit verbotene Zaubersprüche. Ungewöhnlich: An jeder Stelle dürfen Sie per Auto-Save abspeichern. Das Spiel erscheint voraussichtlich im ersten Quartal 2008.



ÜBERALLSPIEL | Auch Die Sims 2 wurde bereits für Mobiltelefone portiert.



HOHLWEG | So wie der Namenlose in diesen Wald geht auch die Serie samt Entwickler in eine ungewisse Zukunft.



Von: Christian Burtchen

Earth No More soll den menschlichen Faktor, Charaktere und Emotionen im Medium Computerspiel auf eine neue Stufe heben.

EARTH NO MORE: INTERVIEW MIT SAMULI SYVAHUOKO

„Eine emotionale Dichte, wie man sie noch nie in Spielen erlebt hat."



KONFLIKTE | Auseinandersetzungen sind in **Earth No More** an der Tagesordnung – wie Sie diese lösen, bleibt Ihnen überlassen.

Earth No More ist ein Action-Adventure mit dem Anspruch, Menschlichkeit stärker zu transportieren als jedes andere Spiel. Wie soll das gehen? Wir sprachen mit Studiogründer Samuli Syvahuoko.

PC Games: Worum geht es in Earth No More?

Syvahuoko: „Earth No More erzählt die Geschichte einer weltweiten Katastrophe, die eine Gruppe normaler Menschen in dramatische Umstände bringt. Trotz ihrer Unterschiede müssen diese Personen einen Umgang miteinander finden, um zu überleben – und um herauszufinden, was in der Welt passiert. Dramaturgisch benutzen wir die Charaktere, mit denen der Spieler interagiert und die ihn durch die Geschichte begleiten. Je nachdem, wie der Spieler sich ihnen gegenüber verhält, bilden sie sich ihre Meinung über ihn."

PC Games: Klimaerwärmung als Thema – habt ihr keine Angst, zu belehrend zu wirken?

Syvahuoko: „Die Klimakrise ist eine ernsthafte Angelegenheit – gibt es einen Grund, warum Spiele so ein Thema nicht behandeln sollten? Bücher, Filme, Lieder beschäftigen sich damit. Ich denke, wenn man ein Spiel mit Ereignissen der realen Welt verbindet, macht das die Spielerfahrung insgesamt nur noch fesselnder."

PC Games: Ihr wollt ein neues Genre, Cinegames, kreieren – das erinnert an die furchtbaren interaktiven Spielfilme der Neunziger …

Syvahuoko: „Eine glaubwürdig anmutende Darstellung von Emotionen und menschlicher Dramatik ist eine der größten Herausforderungen der Entwicklung, doch gerade hier muss sich viel tun, damit das Medium Computerspiel wächst und reift. Technisch haben wir eine Qualität erreicht, die es uns ermöglicht, menschliche Charaktere zu entwickeln, die glaubwürdig aussehen, klingen und agieren.

SCHICKSALSGEMEINSCHAFT | Ihre Mitstreiter und Widersacher in **Earth No More** sind normale Menschen, auf deren authentische Persönlichkeit die Entwickler viel Wert legen.

WER SIND RECOIL GAMES?

Samuli Syvahuoko

Samuli Syvahuoko, ehemaliger Geschäftsführer bei Remedy Entertainment (**Max Payne 2**), gründete im November 2006 zusammen mit anderen Entwicklern das Studio Recoil Games, das nun **Earth No More** produziert. Die Liste der ehemaligen Arbeitgeber des Teams ist lang und prominent: Activision, Electronic Arts, Ubisoft und Codemasters gehören dazu.

Derzeit sucht das Studio für **Earth No More** noch talentierte Programmierer und Designer – vielleicht ja Sie? Wenn Sie die technischen oder künstlerischen Kompetenzen und die Erfahrung für die Mitarbeit an einem Referenz-Titel haben, bewerben Sie sich doch auf www.recoilgames.com.

Das ging so vor einem Jahrzehnt nicht. Wir wollen eine neue Dimension zu Action-Adventures hinzufügen, indem wir dynamisch und ohne harte Kanten Erzählung und Gameplay verknüpfen."

PC Games: Wie identifiziert sich der Spieler mit dem Hauptcharakter?

Syvahuoko: „Wir sorgen dafür, dass der Spieler sich um ihn kümmert – geben ihm eine Geschichte, Geheimnisse, Ambitionen, Stärken und Schwächen."

PC Games: Gibt es Konflikte durch eure ehrgeizige Zielsetzung – in einem Film muss alles einem Plot folgen, während für ein Spiel ein flüssiger Ablauf das Wichtigste ist?

Syvahuoko: „Natürlich gibt es einen allgemeinen Handlungsstrang, der im Spiel verfolgt wird und in dem jeder Charakter eine bestimmte Rolle hat. Aber für ein flüssiges Spielerlebnis besitzt der Spieler immer die Möglichkeit, mit anderen Personen zu interagieren, was sich wiederum auf die Geschichte und den Spielablauf auswirkt."

PC Games: Wie kreiert ihr für **Earth No More** ein stimmiges Leveldesign?

Syvahuoko: „Darum kümmert sich Samuli Wiikinen, ein Remedy-Veteran. Egal, wie cool Design und Technologie eines Spiels sind, das Leveldesign verbindet die Elemente miteinander und erweckt sie zum Leben."

PC Games: Wie frei sind die Nichtspielercharaktere [NPCs] im Spiel?

Syvahuoko: „Die NPCs erinnern sich an das, was der Spieler getan hat, sie besitzen verschiedene emotionale Zustände, zwischen denen sie wechseln – abhängig von der großen Handlung, der konkreten Situation und dem Spielerverhalten. Unser Ziel ist ultrarealistisches Verhalten, das sowohl dynamisch als auch optisch überzeugend ankommt. Wir legen einen besonderen Schwerpunkt auf Gesichtsanimationen und Körpersprache. Der von uns angestrebte Qualitätsstandard ist sonst nur in Filmen zu finden."

PC Games: Ihr benutzt die **Unreal**-Engine 3 für **Earth No More**. Wie greift ihr das Spielkonzept visuell auf?

Syvahuoko: „Wenn du dir gute Filme anschaust, besitzt jeder eine ausgeprägte Ästhetik, die durch eine Balance aus Farben, Formen, Filtern, Blickwinkeln und anderen Dingen erreicht wird – so auch bei **Earth No More**."

PC Games: Wie setzt ihr **Earth No More** akustisch in Szene?

Syvahuoko: „Musik, Soundeffekte und die Stimmen spielen eine unglaublich wichtige Rolle, wenn es um die Atmosphäre und Stimmung im Spiel geht. George Lucas hat mal gesagt, dass 60 Prozent der emotionalen Wirkung eines Spiels über die Ohren kommen. Es ist noch zu früh, den Musikstil zu kommentieren, aber sei dir sicher, dass wir hier genauso ambitioniert sind wie bei allen anderen **Earth No More**-Aspekten."

PC Games: Welche Spiele waren deiner Meinung nach bisher wegweisend?

Syvahuoko: „Alyx aus **Half-Life 2** fällt mir als Erstes ein, auch **Das Ding** besitzt sehr interessante Elemente, **Fahrenheit** geht in eine gute Richtung – aber ernsthaft, auf dem Niveau, auf das wir abzielen, hat das bis jetzt noch keiner versucht."

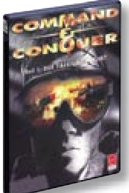


ENDE GELÄNDE | Eine Umweltkatastrophe im Rahmen der Klimaerwärmung bildet den Hintergrund des finnischen Action-Adventures.

TEMPEL VON NOD | Kane, der Bösewicht der Bruderschaft von Nod (hier ein Bild aus **Command & Conquer 3 Tiberium Wars**), ist seit dem **Tiberiumkonflikt** Aushängeschild der Serie.

SANDMÄNNER | **Command & Conquer 1** fällt in die Kategorie „Spiele, die man kennen muss".

EXPLOSION | Die Videosequenzen zeigen neben Realfilmaufnahmen auch Renderszenen. Hier: der Obelisk des Lichts.



COMMAND & CONQUER

Der Tiberiumkonflikt

Von: Christian Burtchen

Zwölf Jahre Command & Conquer – zur Feier bringen wir Ihnen die Vollversion auf DVD!

AUF DVD-16
- VOLLVERSION
- PATCH

Action-Simulation nannte die PC-Games-Redaktion damals **Command & Conquer** – denn der Begriff Echtzeit-Strategie war noch gar nicht erfunden! Der Quasi-Nachfolger von **Dune 2** begeisterte seinerzeit mit sehr ansprechender Optik, einer dichten Atmosphäre und Videosequenzen, die für offene Münder vorm Monitor sorgten.

Zum zwölften Geburtstag des Klassikers gibt es die SVGA-Variante des Spiels als Vollversion in der PC Games – auf der DVD ist ebenfalls der nötige Patch, damit **Der Tiberiumkonflikt** auch unter Windows XP und Vista läuft.

Die Geschichte: Am Ufer des Flusses Tiber landet ein merkwürdiges Mineral, das die Erde nach und nach überzieht – mit verheerenden Auswirkungen. Kämpfen Sie entweder mit der Globalen Defensiv-Initiative (GDI) oder mit der sektiererischen Bruderschaft von Nod. Die Steuerung ist genretypisch und simpel – mit dem Linksklick wählen Sie Einheiten an und befehligen diese, über die Bauleiste rechts errichten Sie Gebäude und rekrutieren Truppen. Der einzige Rohstoff ist – ganz wie in **Command & Conquer 3 Tiberium Wars** – Tiberium, das Sie mit den berühmt-berüchtigten Sammlern abernten.

Der Schwierigkeitsgrad der einzelnen Missionen schwankt stark – erleichtern können Sie sich das Spiel aber, wenn Sie einen Fehler des Computergegners ausnutzen. Sie bauen Sandsäcke bis an die feindliche Basis heran, mauern den Widersacher ein – und erledigen ihn dann seelenruhig mit Geschütztürmen. PC Games wünscht viel Spaß! ❑

WUSSTEN SIE, …

… dass in der deutschen Fassung der ersten drei **Command & Conquer**-Teile Cyborgs statt richtiger Menschen kämpften?

…dass sich in Deutschland bis dahinkein Spiel schneller verkaufte als **Operation: Tiberian Sun**? Am Erstverkaufstag ging **C&C 2** 80.000 Mal über die Theke, binnen 5 Tagen erreichte der Titel Platin-Status.

… dass der richtige Synchronsprecher für Kane bei **C&C 2** ausfiel und mit einer unglaubwürdigen, piepsigen Stimme ersetzt wurde?

… dass Sie in **Alarmstufe Rot 2: Yuris Rache** mit Sprengstoff bewaffnete Kühe und Delfine sowie fliegende Untertassen auf den Gegner schicken konnten?

… dass die Bruderschaft von Nod mit ihrem Anführer Kane wohl eine biblische Anspielung auf Kain und das Land von Nod darstellen?

VORSCHAU

SPIELE-VORSCHAU | SNEAK PEEK

TOP-THEMEN

ECHTZEIT-STRATEGIE
UNIVERSE AT WAR



Seite 52

VIELVERSPRECHEND | Ehemalige Westwood-Mitarbeiter und Sega versuchen, mit **Universe at War** das Echtzeit-Strategiegenre aufzumischen. Was der Einzelspieler taugt zeigt unsere Vorschau.

ACTION-ADVENTURE
MAFIA 2

Seite 66

ENDLICH | Fünf Jahre nach dem überaus erfolgreichen **Mafia** beglückt Take 2 alle Fans mit einem Nachfolger. Wir haben die wichtigsten Informationen für Sie.

ONLINE-ROLLENSPIEL
WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING



Seite 72

KAMPFANSAGE | **Warhammer Online** der nächste **World of Warcraft**-Konkurrent? Ob der Titel von EA Mythic das Zeug dazu hat, erfahren Sie in unserer Vorschau.

SNEAK PEEK

ROLLENSPIEL:
THE WITCHER



Seite 76

Ein Rollenspiel für Erwachsene, das verspricht Entwickler CD Project mit **The Witcher**. In der Haut von Hexer Geralt, einem professionellen Monsterjäger, durchstreifen Sie wunderbar gestaltete Landschaften voller Gewalt, Korruption und Elend. Die Buchvorlage von Andrzej Sapkowski zeigt eben keine quietschbunte Welt, die alles in Schwarz und Weiß zeichnet. Ob das ungewöhnliche Abenteuer Geralts überzeugt, haben vier Leser im Zuge unserer Sneak Peek untersucht.

„Wahre Schönheit veraltet nicht – sie reift nur."

Michal Madej, Chief Designer CD Project

WUSSTEN SIE, ...

... dass Sie im Autorennen von **Mafia** gegen Heavy-Metal-Musiker antreten? Auf der Strecke befinden sich etwa Mark „Barney" Greenway (Napalm Death) und Chris Barnes (bis 1995 Cannibal Corpse).

INHALT

MOST WANTED

Unsere Online-Bestenliste: Sie stimmen über die am meisten erwarteten Spiele ab (Stand: 11. September).

1. **CRYSIS** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 15. November
2. **ASSASSIN'S CREED** – Action-Adventure | Ubisoft – Termin: November
3. **CALL OF DUTY 4** – Ego-Shooter | Activision – Termin: 5. November
4. **HELLGATE: LONDON** – Action-Rollenspiel | Electronic Arts – Termin: 2. November
5. **THE WITCHER** – Rollenspiel | Atari – Termin: Oktober
6. **HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX** – Ego-Shooter | Electronic Arts – Termin: 18. Oktober
7. **NEED FOR SPEED PRO STREET** – Rennspiel | Electronic Arts – Termin: 30. Oktober
8. **S.T.A.L.K.E.R.: CLEAR SKY** – Ego-Shooter | Nicht bekannt – Termin: 1. Quartal 2008
9. **UNREAL TOURNAMENT 3** – Ego-Shooter | Midway – Termin: November
10. **SACRED 2** – Action-Rollenspiel | Ascaron – Termin: 1. Quartal 2008

Von: Felix Schütz/
Alexander Kuhn

Der Mensch. In der Geschichte des Universums kaum mehr als eine flüchtige Randnotiz. Blöd: Das haben auch drei außerirdische Supermächte kapiert.



UNIVERSE AT WAR

Angriffsziel Erde

Ein drolliges, fast sozialkritisches Bild: der kriegsliebende Mensch, chancenlos im Kampf gegen außerirdische Invasoren. Im Science-Fiction-Genre wurde diese Idee in etwa so häufig bemüht, wie Sterne am Nachthimmel leuchten. Da braucht es ein Verständnis, Besonderes aus dem Altbekannten zu machen – eines, das Petroglyph mit Sinn fürs Spektakuläre beherrscht.

Die Macher von Star Wars: Empire at War und Command & Conquer gehen mit ihren Landsleuten hart ins Gericht. In Universe at War: Angriffsziel Erde verkommt der Blaue Planet zur Zielscheibe und zum Schlachtfeld dreier verfeindeter Alien-Völker. Böse, freundlich oder verschlagen – die Motive hinter der Invasion sind dem Spieler anfangs unklar. Und so steuert man nur in den ersten Missionen eine versprengte Gruppe menschlicher Soldaten, die sich ihren Weg durch die Trümmer amerikanischer Bollwerke bahnt, stets den überlegenen Waffen ihrer Feinde ausgeliefert.

Man fühlt sich heimisch: Ein Linksklick wählt Einheiten aus, der Druck auf die rechte Maustaste setzt sie in Bewegung. Doppelklicks selektieren Soldaten der gleichen Sorte, die „Strg"-Taste dient dem Zuweisen von Gruppen. Wenn Sie das an Command & Conquer erinnert, liegen Sie richtig: Universe at War spielt sich auffallend ähnlich. Aber: Die drei Alien-Rassen sind so unterschiedlich, dass selbst Starcrafts Protoss und Zerg dagegen wie Zwillinge wirken. Der Mensch hingegen hat das Nachsehen – und nimmt in Universe at War wenig mehr als eine Statistenrolle ein.

Die geschniegelten Roboter namens Novus stützen sich etwa auf ein riesiges Heer billig zu produzierender Androiden. Bei Bedarf schicken sie ihre Blechbüchsen durch ein „Lichtnetz"-System kreuz und quer über die Karte. Anders die Hierarchie: Die Bösewichter bauen anstelle stationärer Stützpunkte lieber gigantische Roboter-Festungen. Wie scharlachrote Krebse stak-

DAS INTRO

Wie die meisten guten Echtzeit-Strategiespiele besitzt auch Universe at War einen hochwertig gerenderten, actionreichen Einstiegsfilm.



Die minutenlange Sequenz zeigt menschliche Soldaten im verzweifelten Kampf gegen die übermächtigen Maschinen der Hierarchie. Als alle Hoffnung verloren ist, erscheinen die Novus und treiben die Aggressoren erbarmungslos zurück. Nur das mysteriöse Volk der Masari ist noch nicht zu sehen ...



VERNETZT | Der Stromgenerator der Novus (vorn rechts) erzeugt mitsamt Leitungsmasten ein schnelles Transportsystem.



SCHADENSMODELL | In den effektgeladenen Kämpfen hat man oft das Gefühl, den Einschlag einer Waffe richtig zu spüren.

DER WELTEROBERUNGSMODUS

Zusätzlich zu dem storybasierten Einzelspielermodus bietet Universe at War ein freies Spiel, ähnlich der Galaktischen Erobung in Star Wars: Empire at War.





NACHSCHUB | In den Echtzeit-Schlachten ordert man Verstärkung aus anderen Gebieten bequem per Menü.

Der Mehrspielerteil umfasst neben Geplänkel- und Team-Matches auch den Welteroberungsmodus. Darin jagen sich Spieler gegenseitig Territorien ab, was zudem als „Matchmaking"-System funktioniert: Im Kampf um ein Land trifft man stets auf ebenbürtige Spieler.

Der Defcon-Modus ist eine besondere Mehrspielervariante, für schnelle Matches und Turniere erdacht. Darin steigen alle Spieler nach einer festgelegten Zeit automatisch eine Forschungsstufe auf. Das würzt laufende Partien mit Dynamik und taktischem Kalkül.

Die Truppenstärke einer Nation richtet sich nach dem Helden, der sie kontrolliert. Auf der Weltkarte werden Gebäude gekauft, Einheiten rekrutiert und Armeen verschoben.

Wie im Brettspiel Risiko zieht man die Helden mit ihren Truppen über das Schlachtfeld. Feindgebiete lassen sich vor einem Angriff durch Sabotageaktionen schwächen.

Die ganze Welt dient als Spielfläche. Auch die KI-Gegner verschieben Truppen und nehmen Gebiete ein. Treffen verfeindete Parteien aufeinander, schaltet das Spiel in den typischen Echtzeitstrategie-Modus um.

sen diese Kolosse gemächlich in die Feindbasis, produzieren an Ort und Stelle neue Einheiten und werden bei Bedarf kurzerhand umgebaut. Die Masari, das dritte Volk, sind weniger spektakulär, aber nicht minder effektiv: Mit mächtigen Helden ziehen sie in die Schlacht und wählen dabei flexibel zwischen hellem und dunklem Modus – das beeinflusst alles, von Superwaffen über Gebäude bis hin zum Einheitenverhalten. Wie unterschiedlich sich die drei Alien-Rassen spielen, erfahren Sie auf den folgenden Seiten.

Als Ressourcen nutzen Novus und Hierarchie die erstbesten „Rohstoffe", die sie finden: Neben Autos, Straßenschildern und Häusern werden selbst die Schrottreste zerstörter Feindeinheiten in harte Währung umgesetzt. Damit baut man Produktionsstätten, Abwehrtürme, Boden- und Lufteinheiten, Sammler und Spezialwaffen.

Forschung nimmt ebenfalls eine zentrale Rolle ein: Jedem Volk stehen drei Technologie-Bäume mit je vier Eigenschaften zur Verfügung. Die Wahl ist entscheidend; die Hierarchie setzt Schwerpunkte, etwa zwischen Läufern, biologischen Waffen oder Gedankenkontrolle.

Die lineare Kampagne umfasst rund 25 Missionen. Hinzu kommt ein Welteroberungsmodus (siehe oben) und ein umfangreiches Mehrspielerangebot. Ordentlich! ❑

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz



Huch, schaut das gut aus! Auf **Universe at War** hatte ich mich anfangs nicht gefreut. Doch das ist jetzt vorbei: Wer einmal die ausnehmend coolen Rassen in Aktion erlebt, die Technologien ausprobiert und die effektreichen Schlachten genossen hat, erkennt sofort: Fans von Echtzeit-Strategiespielen kommen um **Universe at War** wahrscheinlich nicht herum.

ENTWICKLER: **Petroglyph**
ANBIETER: **Sega**
TERMIN: **2. November 2007**

ERSTEINDRUCK

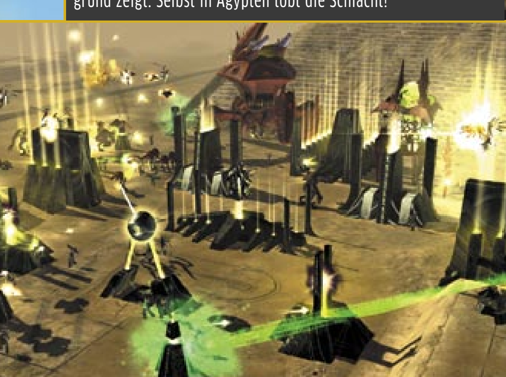
Alexander Kuhn



Wenn Petroglyph seine guten Ideen und Vorsätze weiter so konsequent umsetzt, steht Strategiespiele-Fans im November ein echter Hit ins Haus. Die drei Rassen haben ihre individuellen Stärken und Schwächen, sodass sie völlig unterschiedliche Spielweisen ermöglichen. Bleibt nur zu hoffen, dass die Entwickler bis zur Veröffentlichung weiter am globalen Eroberungsmodus sowie am Balancing feilen. Dann steht auch dem Langzeitspielspaß nichts mehr im Wege.



◀ **KINO-FEELING** | Sieht aus wie ein Video, ist aber Spielgrafik: Wie schon in **Empire at War** schaltet man per Tastendruck in eine dynamische, filmähnliche Perspektive.



▼ **WÜSTENSAND** | Die Kampagne von **Universe at War** soll schnell und abwechslungsreich sein. Die Pyramide im Hintergrund zeigt: Selbst in Ägypten tobt die Schlacht!

DIE SPIELMACHER



Hinter Universe at War steht ein Team waschechter Branchen-Veteranen!

Viele der Entwickler arbeiteten einst bei den legendären Westwood Studios. Bekannte Spiele aus der Zeit: die **Command & Conquer**-Reihe (ausgenommen **Tiberium Wars**), **Lands of Lore** und **Earth & Beyond**. Als das Studio 2003 von EA gekauft wurde, wanderten zahlreiche Entwickler ab und gründeten Petroglyph. Ihr erstes Projekt: **Star Wars: Empire at War** plus Add-on **Forces of Corruption**.

Die Masari

Nur wenig ist bekannt über die menschenähnlichen Masari. Sie waren es, die dem Volk der Hierarchie einst ihre Technologie übergaben, bevor sie von ihm verraten wurden. Gezwungen, sich in die Ozeane der Erde zurückzuziehen, verfielen die Masari in einen Jahrtausende währenden Schlummer.

Als sie im Jahr 2012 erwachen, finden sie den Planeten verwüstet vor. Misstrauisch verweigern sie den Menschen Hilfe, stellen sich aber auch nicht auf die Seite der Novus. Im Kampf gegen ihre verhassten Erzfeinde, die Hierarchie, lassen sie keine Gnade walten – nicht einmal gegenüber den Völkern, die ihre Verbündeten sein sollten ...

Ihre Gebäude besitzen stilistische Anleihen der Inkas, Mayas und sogar Ägypter. Man munkelt, der Mensch sei womöglich ein Nachkomme der Masari!

BASISBAU DER MASARI

Das den Menschen ähnliche Volk errichtet starre, massive Gebäude aus Stein und Metall.

Viele Bauwerke erinnern an Tempel längst vergangener menschlicher Zivilisationen, etwa an die der Inka. Upgrades verbessern ihre Widerstandskraft und Effizienz.



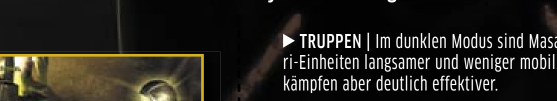
KONSTRUKTOR | Ein Architekt errichtet einen Abwehrturm.

SUPPORT | Architekten errichten Masari-Gebäude und nehmen Reparaturen vor. Zudem können sie ihre Energie auf ein Masari-Gebäude umleiten, dadurch gewinnt es massiv an Leistung. Geschütztürme feuern beispielsweise weiter und tödlicher, Produktionsstätten hingegen werden schneller.

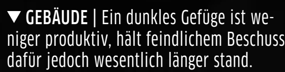
HELL

EINE RASSE, ZWEI SEITEN!

Als Masari darf man stets zwischen heller und dunkler Seite umschalten, muss nur einige Sekunden Wartezeit erdulden. Ob sich der Wechsel auch auf die Story auswirkt? Sagen wir nicht!



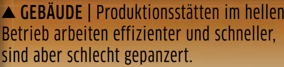
DUNKEL



▲ TRUPPEN | Schnell und beweglich fliegen die Masari-Soldaten über das Schlachtfeld. Ihre Waffen sind schwach.

▲ GEBÄUDE | Produktionsstätten im hellen Betrieb arbeiten effizienter und schneller, sind aber schlecht gepanzert.

◀ SUPERWAFFE | Ein Lichtstrahl brennt sich präzise in feindliche Einheiten und Gebäude. Ideal gegen Läufer der Hierarchie!





▶ TRUPPEN | Im dunklen Modus sind Masari-Einheiten langsamer und weniger mobil, kämpfen aber deutlich effektiver.

▼ GEBÄUDE | Ein dunkles Gefüge ist weniger produktiv, hält feindlichem Beschuss dafür jedoch wesentlich länger stand.



▼ SUPERWAFFE | Ein Strudel dunkler Materie zerstört kleine Gegner; große werden stark beschädigt.

HELDEN DER MASARI

Die Heroen der Masari sind die mächtigsten im gesamten Spiel.



ADELSFAMILIE | Altea (rechts), friedvolle Königin, vereint mit ihrem stürmischen Sohn, Prinz Zessus.



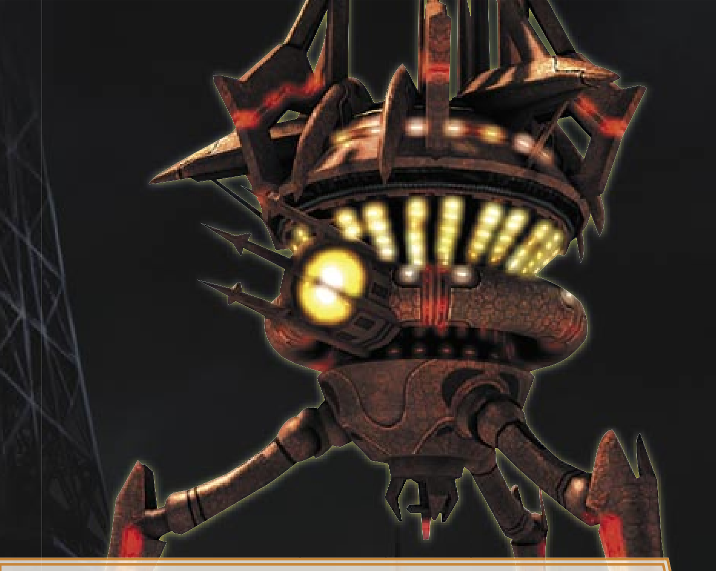
LORD CHAROS | Der mächtige Nahkämpfer bebt für die Wiederherstellung seiner Familienehre.

WEGE DER GELDGEWINNUNG

Materie, der Baustein des Universums, dient als Rohstoff für die Masari-Technologie.

In riesigen Materiemaschinen gewinnen Sie die Mittel zur Produktion von Gebäuden und Einheiten. Eine zähe, doch niemals endende Geldquelle für das jahrtausendealte Volk.





Die Hierarchie

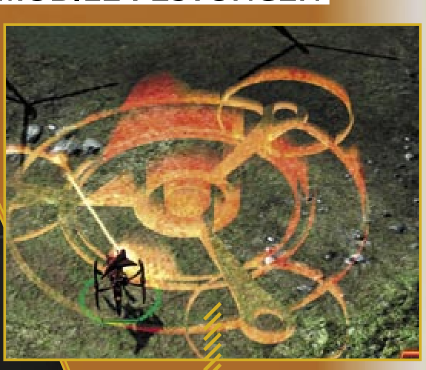
Brutal und rücksichtslos ziehen die Armeen der Hierarchie mit ihren Kriegsmaschinen von Planet zu Planet. Dort vernichten sie alle Bewohner, um anschließend die natürlichen Ressourcen abzuernten.

Im Zentrum der Kampagne steht Kamal Re'x, ein Hierarchie-Kommandeur mittleren Ranges. Zwischen Eifer und Frustration sucht er nach Anerkennung der militärischen Obrigkeit. Als sein größtes Projekt scheitert und er von der Erde zurückbeordert wird, lehnt er sich gegen die Befehlskette auf. In seiner Anmaßung versucht er, den Masari, einem dunklen Fleck in der Geschichte der Hierarchie, eine Falle zu stellen. Doch er stößt auf Widerstand in Form von Militärkommandeur Orlok und dem taktischen Berater Nufai – beide sind der Meinung, Kamal überschreite seine Kompetenzen ...

DIE GEBÄUDE: MOBILE FESTUNGEN

Anstelle starrer Gefüge kommen riesige Kampfmaschinen zum Einsatz.

Zunächst markiert der Glyphenlaser – eine Bau-Einheit – die Ankunftsposition für die Kommandozentrale. Erst dann folgt der Kern der Basis: Riesige Kampfläufer, die man an festen Slots sogar auf- und umrüsten darf (siehe unten).







SEUCHE | Kontaminatoren verwandeln Menschen in wütende Zombies.



▲ **KONTAMINATORMODUL** | Mit diesem Upgrade erzeugt der Läufer an Ort und Stelle staksige „Rekrutierungseinheiten".



▲ **PLASMAKANONE** | Der drehbare Turm des Läufers ist mit mehreren Boden-Boden-Plasmakanonen bestückt. Weitere Upgrades erhöhen beispielsweise seine Reichweite.



▲ **SCHUTZÜBERZUG** | Jede Aufhängung ist ein potenzielles Ziel für den Gegner und kann bewusst anvisiert werden. Mit Schutzüberzügen steigt Ihre Abwehr.



DRUCKWELLE | Der Wissenschaftsläufer schickt mit der Hierarchie-Superwaffe einen grafisch beeindruckenden Energieschock über das Schlachtfeld. Das grüne Inferno walzt über seine Feinde einfach hinweg und hinterlässt nichts als verbrannte Erde, Tod und Zerstörung.

RESSOURCEN IM ÜBERFLUSS

Die Hierarchie sucht schutzlose Planeten heim, um ihre Rohstoffe auszubeuten. Dazu setzen sie sogenannte Mähdrohnen ein.

Als Spieler der Hierarchie sollte man früh eine Mähdrohne bauen. Die dreibeinigen Ungeheuer laufen selbstständig über die Karte auf der Suche nach Ressourcen. Straßenlaternen, Windräder, Autos, Häuser – nahezu alles, was Sie auf der Karte finden, verschwindet im Energiestrahl der Drohne. Praktisch: Die Sammler setzen Rohstoffe direkt in Währung um und müssen nie zur Basis zurück.



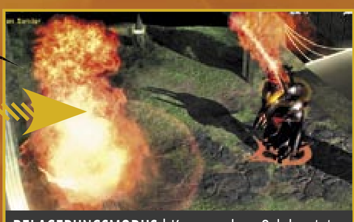
HELDEN DER HIERARCHIE



Nicht einmal die Befehlshaber der Hierarchie sind einander freundlich gesinnt.



RIVALEN | Kamal Re'x und sein Widersacher aus den eignen Reihen, Orlok der Ewige.



BELAGERUNGSMODUS | Kommandeur Orlok setzt seine zerstörerische Artillerie gegen Gebäude ein.



DAS TRANSPORTSYSTEM

WIE DER BLITZ | Über das Stromnetz reisen Fußsoldaten und Sammler der Novus zwischen Leitungsmasten hin und her!

MASSENARMEE



KI | Roboter sind günstiges Kanonenfutter, in großer Zahl aber effektiv.

VERNETZT



ENERGIE | Novus-Gebäude müssen im Radius des Hauptgenerators stehen, der sich aber mit günstigen Leitungsmasten erweitern lässt.

DIE BAUWEISE

FLEXIBEL | Die offenen Novus-Basen sind schnell errichtet. Zum Schutz erzeugt das Robotervolk einen riesigen Energieschild.

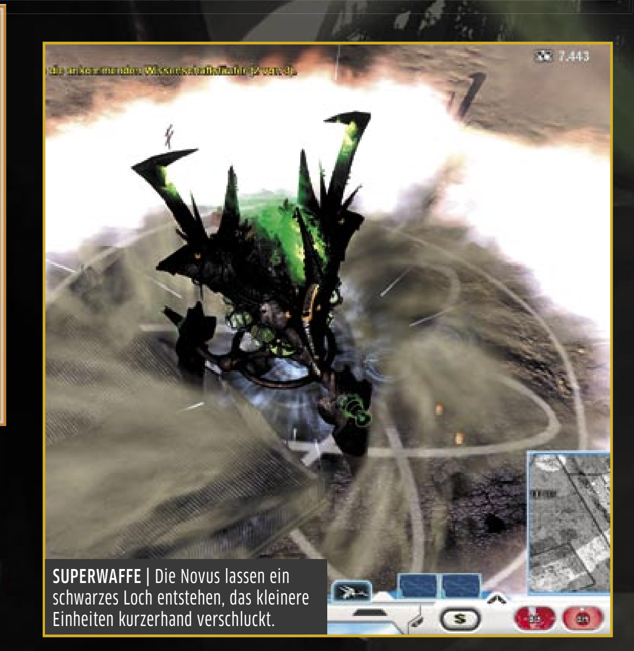
Die Novus

Einst waren die Novus eine technologisch fortschrittliche Rasse. So mächtig, dass sie sogar kybernetische Lebensformen erschufen. Doch das stolze Volk sah sich dem Untergang geweiht. Es waren die Roboter, die aus dem Erbgut verblichener Novus geklonte Nachkommen zeugten. Die schöne Heldin Mirabel ist eine davon.

Die Novus sind der Hierarchie auf den Fersen. Sie bereisen die Galaxie, stets auf der Suche nach Spuren ihrer Feinde. Finden sie einen durch die Hand der Hierarchie verwüsteten Planeten, markieren sie ihn als ein gigantisches Grab – ein Mahnmal für die Gefallenen.

Als sie auf die Erde stoßen, werden sie Zeugen einer Invasion der Hierarchie – und ergreifen so ihre Chance, eine Welt vor dem Untergang zu bewahren.

Roboter bilden den Kern jeder Novus-Armee. Sie treten in Massen auf und sind dank ihres Netzwerks von Leitungsmasten überaus flexibel und flink.



SUPERWAFFE | Die Novus lassen ein schwarzes Loch entstehen, das kleinere Einheiten kurzerhand verschluckt.



FLEISSIG | Die niederen Bau-Einheiten der Novus erzeugen Gebäude und legen notfalls ihre Kräfte zusammen.

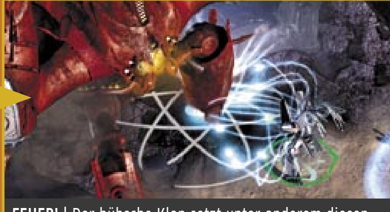


MOBIL | Ganz im Gegensatz zur Hierarchie setzen die Novus vor allem auf bewegliche Lufteinheiten.

HELDEN DER NOVUS

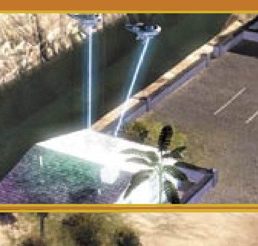
Ausgerechnet das Androiden-Volk hat mit Mirabel eine lebendige Heldin im Angebot.

PANZERFRAU | Mirabel, ein Klon der ursprünglichen Novus, sitzt in diesem schützenden Roboteranzug.



FEUER! | Der hübsche Klon setzt unter anderem diesen Raketenschwarm gegen die Hierarchie ein.

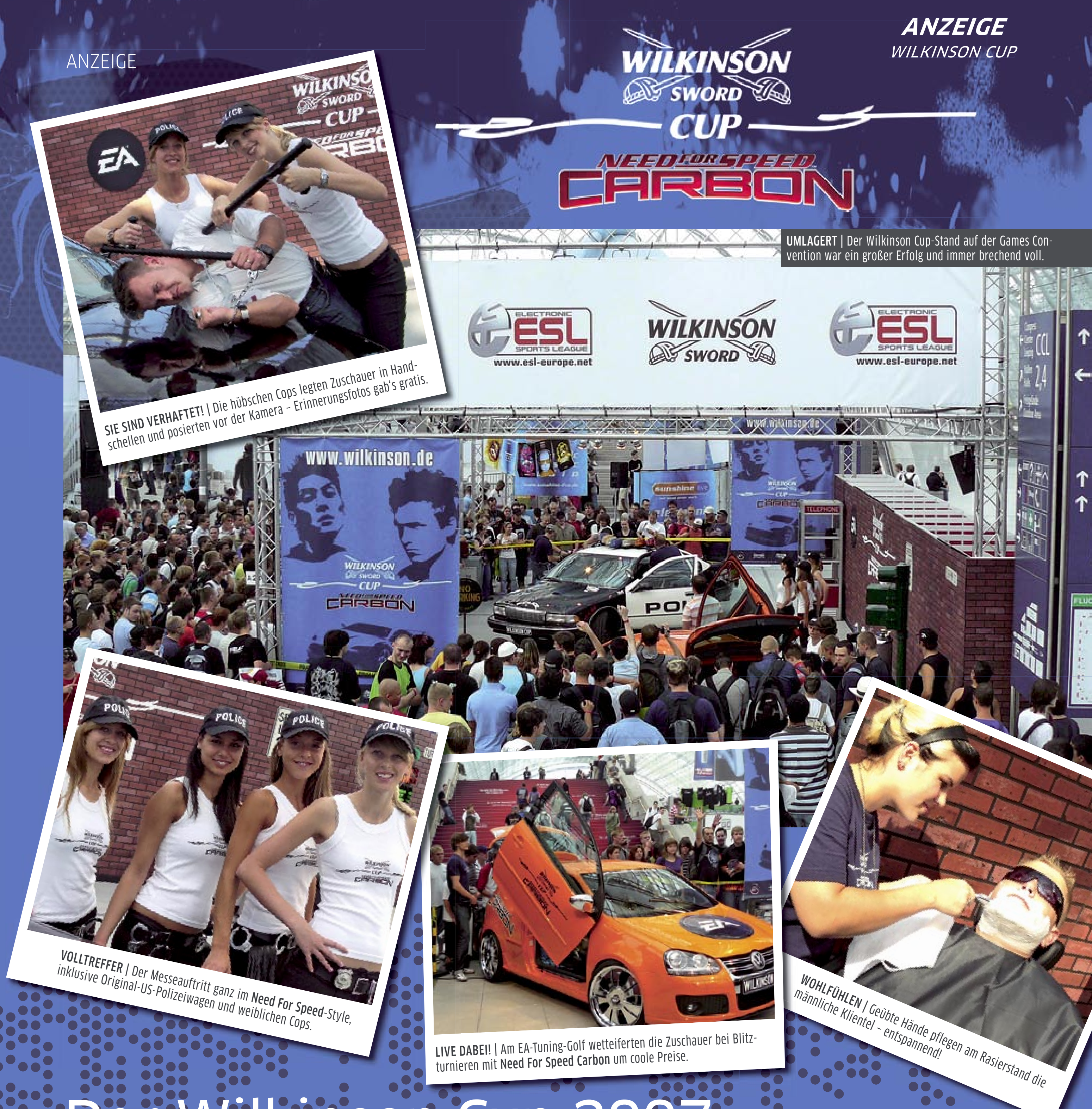
RESTEVERWERTUNG





Ähnlich der Hierarchie ist auch den Novus beinahe alles recht, wenn es um ihre Finanzen geht.

Jede Novus-Basis enthält eine Sammelstelle für Ressourcen, ähnlich der Tiberium-Raffinerie in **Command & Conquer**. Aus ihr huschen kleine Drohnen, die selbstständig über die Karte düsen und Rohstoffe mit ihren Lasern abbauen. Selbst die Wracks zerstörter Einheiten werden weiterverarbeitet. Auch die Drohnen nutzen das Netzwerk-Schnellreisesystem.



SIE SIND VERHAFTET! | Die hübschen Cops legten Zuschauer in Handschellen und posierten vor der Kamera – Erinnerungsfotos gab's gratis.

UMLAGERT | Der Wilkinson Cup-Stand auf der Games Convention war ein großer Erfolg und immer brechend voll.

VOLLTREFFER | Der Messeauftritt ganz im **Need For Speed**-Style, inklusive Original-US-Polizeiwagen und weiblichen Cops.

LIVE DABEI! | Am EA-Tuning-Golf wetteiferten die Zuschauer bei Blitzturnieren mit **Need For Speed Carbon** um coole Preise.

WOHLFÜHLEN | Geübte Hände pflegen am Rasierstand die männliche Klientel – entspannend!

Der Wilkinson Cup 2007

Mit einem Paukenschlag ging der Wilkinson Cup 2007 auf der Games Convention zu Ende.

AUF DVD
● VIDEO

Es ist vollbracht! Auf der Games Convention krönte ein fulminanter Live-Event den Wilkinson Cup 2007, der zugleich den spektakulären Abschluss der Saison bildete. Und die hatte es in sich: Insgesamt gingen Geld- und Sachpreise im Gesamtwert von sage und schreibe 12.000 Euro an die Gewinner!

Der Cup legte gewaltig zu: Dieses Jahr konnten neben den PC-Spielern auch Besitzer einer Xbox 360 bei den Online-Rennen mit Need For Speed Carbon teilnehmen. Zusätzlich holten sich einfallsreiche Köpfe ohne Rennambitionen bei den Kreativwettbewerben satte Preise – hier zählten die besten Ideen, die von der Community bewertet und durch eine Jury gekürt wurden.

Auf Live-Events fuhren Gaming-Interessierte spontan bei Blitzturnieren mit und bekamen hier die Gelegenheit, auch ohne das Spiel und Internetanschluss dabei zu sein. Dazu gastierte der Wilkinson Cup gleich zweimal vor filmreifer Kulisse im Movie Park Germany, wo die Besucher am EA-Tuning-Golf um coole Sachpreise wetteiferten. Dass der Wilkinson Cup eine Mega-Attraktion ist, bewiesen schließlich auch die Games-Convention-Besucher: Der stylische Stand in der großen Glashalle war permanent gerammelt voll. Die Zuschauer ließen sich gleich reihenweise mit den bildhübschen weiblichen Cops ablichten, entspannten am Rasierstand und gaben bei den Blitzturnieren richtig Gas – alles gratis, versteht sich. So viel Erfolg und Spaß verdient natürlich eine Fortsetzung. Wie es 2008 weitergeht? Seien Sie gespannt! ❑

▶ **RÜCKZUG** | Die Moral des Gegners ist gebrochen. Um weiteren Kampfhandlungen zu entgehen, zieht er sich zurück. Eine gute Entscheidung in Anbetracht der amerikanischen Überlegenheit.

▼ **SCHUTZWALL** | Es mangelt an Interaktionsmöglichkeiten – mehr als in Deckung gehen, ist nicht drin. Ein Güterzug gibt uns sicheres Geleit.



IM VISIER | Mit der Artillerie nehmen Sie einen feindlichen Panzer unter Beschuss, der sich in seinem Sichtfeld befindet.

Theatre of War

Von: Thomas Wilke/
Sebastian Weber

Wem Codename Panzers & Co. zu seicht sind, dem bietet Theatre of War tiefere Gewässer.

Panzer flankieren das Gebiet, die Artillerie wartet ungeduldig den Feuerbefehl ab. Scharfschützen pirschen sich langsam nach vorn – im Schatten der Bäume spionieren sie die feindliche Position aus. Alle taktischen Vorbereitungen für den Angriff sind getroffen, nur ein einziger Mausklick trennt Sie vom Gefechtsbeginn ...

Bis in **Theatre of War** allerdings etwas passiert, vergehen gefühlte Stunden. Selbst in doppelter Spielgeschwindigkeit laufen Ihre Einheiten eine halbe Ewigkeit, bevor es zum ersten Feindkontakt kommt. Das hat einen realistischen Hintergrund: Ähnlich wie **World in Conflict** verzichtet auch Battlefront.coms Echtzeit-Strategiespiel auf Basisbau und Produktionswege. Stattdessen erhalten Sie in regelmäßigen Abständen Truppennachschub, den das Spiel inmitten einer riesigen, eintönigen Pampa absetzt. Die schon etwa betagte **IL-2 Sturmovik**-Engine offenbart somit zumindest ihre Stärke: Durch die enorme Weitsicht verlieren Sie Ihre Männlein auf den Schlachtfeldern des Zweiten Weltkrieges niemals aus den Augen.

Fortan gilt es, mit einer von fünf Armeen, darunter Deutschland, Polen und Frankreich, die weitläufigen Gebiete zum eigenen Vorteil zu nutzen. Positionieren Sie beispielsweise Einheiten auf einem Hügel, erhöhen sich Sichtwinkel und Sichtweite. Während Ihre eigenen Soldaten im hohen Gras nahezu unsichtbar sind, spähen Sie die Position des Kontrahenten aus. Die nötige Geduld vorausgesetzt, entwickelt sich auf diese Weise der taktische Tiefgang von **Theatre of War**. Im Gegensatz dazu fällt die Interaktion mit Objekten mager aus. Zwar übernehmen Sie feindliche Panzer, Artillerie und Transportfahrzeuge, einladend herumstehende Aussichtspunkte können Sie aber nicht besetzen. Atmosphärischer Trost: Geschichtsexperten freuen sich über originalgetreue Waffen und eine der Nationalität entsprechenden Sprachausgabe der Soldaten.

Damit die Motivation in den weitläufigen Arealen nicht auf der Strecke bleibt, integrieren die Entwickler den Klassenaufstieg als entscheidendes Spielelement: Nach jeder abgeschlossenen Mission ändern Sie die Attribute Ihrer Soldaten, ernennen Gefreite zu Generälen und verbessern das Zielvermögen der Scharfschützen. Je fähiger Ihre Armeen sind, desto leichter entscheiden Sie Kampfhandlungen für sich. Rückwirkend beeinflusst das gleichzeitig die Moral der Truppen. Ist eine Niederlage unausweichlich, ergreifen Ihre Mannen gern mal die Flucht, um nicht dem gegnerischen Kugelhagel zum Opfer zu fallen. Siegreiche Soldaten nehmen es mit der Loyalität weitaus ernster und begleiten den nächsten Feldzug bis zum bitteren Ende. Bedauerlich nur, wenn Sie gerade deren Fähigkeiten gewinnbringend ausgebaut haben. ❑

UMFANG

- 6 Kampagnen, 5 Fraktionen, 46 Missionen: Inhaltlich bietet **Theatre of War** viel.
- 30 Karten, die die Entwickler nach historischen Militärdokumenten entworfen haben.
- Im Mehrspielermodus taktieren bis zu acht Spieler über LAN oder Internet gegeneinander.
- In der deutschen Verkaufsversion zusätzlich enthalten: das Add-on **Battle for Moscow** und acht exklusive Missionen.

ERSTEINDRUCK

Sebastian Weber



Historische Echtzeit-Strategiespiele wie **Company of Heroes** oder **Codename: Panzers** ziehen ihre Faszination aus der actionreichen Inszenierung. Das Team von Battlefront.com geht dagegen geruhsamer zur Sache und setzt hauptsächlich auf Wirklichkeitsnähe. Strategen, die nach einer harten Nuss suchen, fühlen sich hier sicher wohl – den gründlichen Test gibt's bereits in der kommenden Ausgabe.

ENTWICKLER: Battlefront.com
ANBIETER: Kalypso Media GmbH
TERMIN: 25. Oktober 2007



WUT IM BAUCH | Der **Command & Conquer**-Bösewicht Kane ist einer der vielen Schergen, mit denen sich Strategen in diesem Herbst herumschlagen.

DIE STRATEGIE-ADD-ONS IM HERBST

So viel Spaß für wenig Geld

Von: Roland Austinat/ Christian Burtchen

Strategie-Add-ons haben Hochkonjunktur. Wir schauen uns die interessantesten Erweiterungen an.

AUF DVD
● INTERVIEW ZU C&C3: KANES RACHE

Wenn nach vielen durchspielten Nächten der Abspann den Monitor ziert, klopft sich der Hobby-Stratege lächelnd auf die Schulter. Bald aber wünscht er sich neue Abenteuer, neue Karten, neue Einheiten – Nachschub halt! In diesem Herbst stürmen erfreulicherweise mehrere hochkarätige Erweiterungen die Ladentische. Wir haben uns die Add-ons mal näher angeschaut.

AGE OF EMPIRES 3: THE ASIAN DYNASTIES

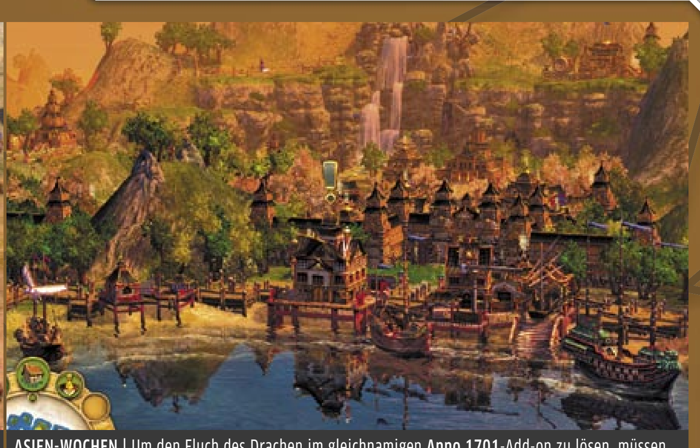
Auch fast zwei Jahre nach Erscheinen ist **Age of Empires 3** noch sehr beliebt – zumal das erste Add-on **The War Chiefs** endlich die im Hauptspiel vermisste historische Authentizität brachte. In **The Asian Dynasties** verschlägt es Hobby-Imperatoren, wer hätte es gedacht, in asiatische Gefilde.

So dreht sich die indische Kampagne um die „Sepoy-Revolution", den Aufstand gegen das britische Imperium 1857. In Japan spielen Sie dagegen die Gründung der legendären Shogun-Dynastie Tokugawa zu Beginn des 17. Jahrhunderts nach. Ihrer Fantasie freien Lauf gelassen haben Big Huge Games (**Rise of Nations**) dagegen bei der China-Kampagne, in der Sie einem fiktiven Schiff des Großreiches nach Amerika folgen, bevor ein gewisser Christoph Kolumbus dort anlegte. Zu den neuen Fraktionen gehören eigene Wunder (etwa der Taj Mahal oder das Rote Fort Agra) mit Spezialfähigkeiten. Sogar auf lokale Befindlichkeiten nimmt **The Asian Dynasties** Rücksicht – die Inder verzehren als einzige Fraktion keine Kühe, dafür stürmen sie mit Kriegselefanten in allen erdenklichen Formen los. Auch am Interface wird etwas geschraubt – Komfortfunktionen wie die Auswahl aller Einheiten eines Typs erleichtern das Befehlen.

Age of Empires-Guru Bruce Shelly erklärte übrigens neulich in seinem Blog, warum es Indien



GO EAST | Die Großreiche Asiens bilden die Grundlage für **The Asian Dynasties**. Auch mit fast zwei Jahren auf dem Buckel sieht **Age of Empires 3** noch prächtig aus – technisch wie künstlerisch.



ASIEN-WOCHEN | Um den Fluch des Drachen im gleichnamigen **Anno 1701**-Add-on zu lösen, müssen Sie zunächst die Gunst des asiatischen Statthalters Liang Wu erlangen.

NOCH MEHR SPASS FÜR KLEINES GELD

Sie besitzen die Hauptspiele noch nicht? Dann ist es höchste Zeit, für kleines Geld gute bis großartige Strategiespiele zu erwerben. In unserer Auswahl mit Original-Einzelspielerwertung ist von Aufbau- bis Mehrspieler-Strategie alles vertreten.



COMPANY OF HEROES

Wertung in Ausgabe 11/06 **90**

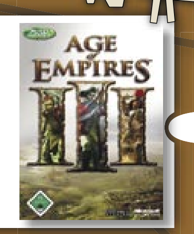
Company of Heroes darf sich zurecht als DAS Next-Generation-Echtzeit-Strategiespiel bezeichnen. Technisch überragend, schmeißt das Zweiter-Weltkrieg-Spiel Sie direkt in die Normandie, wo Sie die Befreiung Westeuropas aus amerikanischer Sicht nachspielen. Ein Meisterwerk!



AGE OF EMPIRES 3: AGE OF DISCOVERY

Wertung in Ausgabe 12/05 **89**

Im Verhältnis zu seinen genialen Vorgängern ist **Age of Empires 3** „nur" ein sehr gutes Spiel. Die Geschichte um einen Jungbrunnen zur Kolonialzeit vergrämt Freunde der alten historischen Feldzüge allerdings und manche Missionen erreichen nicht die gewohnte Qualität.



ANNO 1701

Wertung in Ausgabe 12/06 **86**

Eigentlich haben die **Anno 1701**-Entwickler alles richtig gemacht: Ein zum Weinen schöner Soundtrack, ein deutlich zugänglicherer Aufbau-Part als bei **Anno 1503**, bildhübsche Grafik, grandiose Computer-Charaktere ... nur an der Kampagne haperte es, die gab es nämlich schlichtweg nicht.



WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR

Wertung in Ausgabe 11/04 **85**

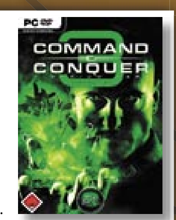
Der Methusalem in unserer Runde – aber **Dawn of War** wird auch nach zwei Add-ons nicht umsonst immer noch gespielt. Vor allem im Mehrspielermodus ist die unkomplizierte, schnell zu lernende **Warhammer 40.000**-Adaption ein Dauerbrenner.



COMMAND & CONQUER 3 TIBERIUM WARS

Wertung in Ausgabe 05/07 **85**

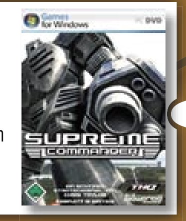
Ein schwieriger Kompromiss: **Command & Conquer 3** wollte einerseits die alten **C&C**-Fans bei Laune halten, konnte andererseits nicht alle Innovationen der vergangenen Jahre ignorieren. Das Resultat dieser Überlegungen ist ein schönes, schnelles, aber unterm Strich verdammt konventionelles Spiel.



SUPREME COMMANDER

Wertung in Ausgabe 04/07 **77**

An Chris Taylors inoffiziellem **Total Annihilation**-Nachfolger scheiden sich die Geister. Die einen rühmen das stufenlose Zoomen, das komfortable Wegpunkte-Management und den Mehrspielermodus – die anderen kritisieren das spröde Design und die banalen Kampagnen.



nicht bereits im Hauptspiel gab: Die Ästhetik Indiens unterscheide sich so gravierend von allen anderen Fraktionen, dass die Erstellung zu aufwendig gewesen wäre.

ENTWICKLER: **Big Huge Games**
ANBIETER: **Microsoft**
TERMIN: **3. Quartal 2007**

ANNO 1701: DER FLUCH DES DRACHEN

Neue Inseln und neue Abenteuer in asiatischen Gefilden verspricht die **Anno 1701**-Erweiterung **Der Fluch des Drachen**. Die Geschichte: Ein ungestümer Abenteurer hat mit seiner rücksichtslosen Schatzsuche einen Fluch gelöst, den Sie mithilfe fremder Völker und neuer Computermitspieler wieder lösen sollen.

ENTWICKLER: **Related Designs**
ANBIETER: **Koch Media / Deep Silver**
TERMIN: **3. Quartal 2007**

COMMMAND & CONQUER 3: KANES RACHE

Haben Sie sich auch gewundert, wo dieser olle Kane am Anfang von **Tiberium Wars** auf einmal wieder herkam, wo er doch am Ende von **Operation: Tiberian Sun** ganz sicher mausetot schien? **Kanes Rache**, angesiedelt zwischen dem Vorgänger-Add-on



SELBST IST DER STRATEGE | Mit dem Editor aus **Fluch des Drachen** können Sie sich Ihre eigene Inselwelt zusammenklicken. Wem das zu komplex ist, der nutzt den Zufallsgenerator.

CRASH BOOM BANG | Mit Direct-X-10-Unterstützung sieht **Company of Heroes: Opposing Fronts** noch besser aus, weil die Engine zusätzliche Licht- und Schattendetails für jede Explosion einzeln berechnet.

DONNERWETTER | Neu in **Opposing Fronts** ist skriptabhängiges Wetter, das auch Sichtweite und Geschwindigkeit beeinflusst. In Missionen ist es etwa Ihre Aufgabe, Städte bis zum Morgen zu halten.

GRILLPLATTE À LA NOD | In **Kanes Rache** kämpfen Sie vorrangig aufseiten der Bruderschaft. Wie entwickelt sich die Truppe ohne ihren charismatischen Anführer, während die Globale Defensiv-Initiative sie von der Weltbühne fegen will?

VERSTÄRKUNG | Zu den neuen GDI-Einheiten zählen Schwebepanzer (siehe Bild) und der Hammerhead, eine Lufteinheit, die ihre Raketen nicht nachladen muss.

Feuersturm und **Tiberium Wars**, klärt die Wiederkehr und offensichtlich auch die Wut des haarlosen Bösewichts auf. Unsere These: Die Scrin, mit denen Kane per Tacitus-Kugel kommuniziert hat, bringen ihn wieder zurück auf die Erde.

Im Spiel bekommt jede Fraktion neben neuen Einheiten und Spezialfähigkeiten zwei Unterfraktionen zur Seite gestellt, um im Mehrspielermodus besser auf die individuellen Vorlieben – offensiv oder defensiv – einzugehen. In der Nod-fokussierten Kampagne kommt auch der neue Strategische Modus zum Zug, den Sie als Ringkrieg-Modus aus **Die Schlacht um Mittelerde 2** kennen. Hier verteilen Sie auf einer globalen Karte Rohstoffe und Einheiten, um bei Bedarf vor Ort Konflikte in Echtzeit-Gefechten zu lösen.

ENTWICKLER: **Electronic Arts LA**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2008**

COMPANY OF HEROES: OPPOSING FRONTS

Relic Entertainment gehört zu den besten Entwicklern im Strategiegenre. Das zeigte uns einmal mehr ein Studiobesuch im kanadischen Vancouver, wo wir die Erweiterung **Opposing Fronts** für das Ausnahme-Weltkriegsspektakel **Company of Heroes** (**CoH**) anspielten. Zwei neue Fraktionen, die defensive britische Armee und die offensive deutsche Panzer Elite, liefern sich in der Operation Market Garden und bei der Befreiung von Caen erbitterte Schlachten. Ihre Soldaten besitzen Spezialfähigkeiten wie das Werfen von Brandgranaten und das Verminen strategischer Punkte aufseiten der Panzergrenadiere.

ENTWICKLER: **Relic Entertainment**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **3. Quartal 2007**

DAWN OF WAR: SOULSTORM

Dawn of War: Soulstorm ist die dritte Erweiterung des erfolgreichen Echtzeit-Strategiespiels **Dawn of War**, das nicht bei Relic in Vancouver, sondern bei Iron Lore Entertainment (**Titan Quest**) entsteht. Eine der beiden neuen Rassen sind die Dark Eldar, finstere Brüder der Eldar, die wahre Heerscharen von Gegnern töten, um deren Seelen aufzusaugen

INTERVIEW MIT **CHRIS TAYLOR**

„Supreme Commander wird zugänglicher."

PC Games: Supreme Commander und seine Erweiterung sind ganz klar Strategiespiele für Experten. Wie wäre es da mit etwas mehr Story und Atmosphäre wie in **Warcraft 3**?

Taylor: „Wir haben das Spiel etwas zugänglicher gemacht – etwa mit einem neuen, modifizierbaren Interface und Details wie der Tatsache, dass ihr jetzt eure experimentellen Einheiten erheblich schneller als bisher bauen könnt. So wie sich der Markt für Echtzeit-Strategiespiele momentan verändert, wird es zukünftig schwer sein, einen ähnlichen Hardcore-Titel wie **Supreme Commander** zu entwickeln. Wir arbeiten allerdings an einem noch geheimen Titel, der mehr in die Richtung geht, die du in deiner Frage angesprochen hast."


CHRIS TAYLOR ist Chief Executive Officer (Vorstandsvorsitzender) von Gas Powered Games.

PC Games: Also schlagen in **Forged Alliance** weiterhin gesichtslose Roboter aufeinander ein?

Taylor: „Kaum eine Mutter würde ihrem Sprössling das Schachspielen erlauben, wenn dabei nicht abstrakte Figuren, sondern realistische Menschen gegeneinander kämpfen würden. Genauso ist **Supreme Commander** eine intellektuelle Darstellung eines Krieges, keine blutige."

▲ **FESTNETZ WAR GESTERN** | Neben einer neuen Fraktion bringt **Forged Alliance** frische Einheiten für die alten Parteien – wie diese mobile Raketenabschussbasis.

▼ **UNGETÜM** | Einheiten der vierten Technologiestufe (Experimentelle Einheiten) beschäftigen Horden von Gegnern. Hier stürmen die Seraphim auf den Spider-Bot.

und sich so vor einem dunklen Schicksal zu schützen.

Soulstorm setzt wie die Vorgänger auf Relics schon über fünf Jahre alte **Impossible Creatures**-Engine, wobei den Programmierern das Kunststück gelang, fliegende Einheiten einzubauen – sowohl aufseiten der Dark Eldar als auch bei allen anderen Fraktionen. Dadurch soll neue Dynamik in altbekannte Karten kommen, wenngleich fliegende Einheiten keine strategischen Punkte einnehmen können. Die interplanetarische Komponente der zweiten Erweiterung **Dark Crusade** wird überarbeitet: Bis auf die Dark Eldar können alle Rassen jetzt nur noch durch spezielle Portale auf andere Welten wechseln, das Abhauen kurz vor einem Sieg und die spätere Rückkehr auf den dann leichter einnehmbaren Planeten funktionieren nicht mehr.

ENTWICKLER: **Iron Lore Entertainment**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **3. Quartal 2007**

SUPREME COMMANDER: FORGED ALLIANCE

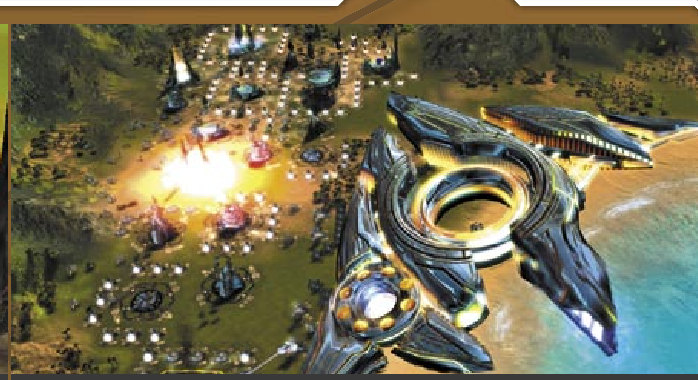
Die Erweiterung Forged Alliance bringt eine vierte Rasse in die Welt von **Supreme Commander**: die außerirdischen Seraphim. Die besiedelten ursprünglich eine Welt am Rand der bewohnten Galaxis, die von den Menschen erobert wurde.

Doch der wirkliche Heimatplanet der Seraphim, die nach der Zerstörung ihrer Kolonie verständlicherweise nicht besonders gut gelaunt sind, befindet sich Lichtjahre weiter weg. Von dort schicken sie nun ihre Invasionstruppen los, gegen die unsere drei bekannten Fraktionen Aeon, Cybran und UEF nur eine Chance haben, wenn sie sich zusammenschließen. Neben einer Seraphim-Kampagne, neuen Skirmish- und Mehrspielerkarten und den über 80 Einheiten der Seraphim packten die Designer auch je zehn frische Einheiten für die drei „alten" Rassen ins Spiel, darunter etliche neue experimentelle wie eine mobile Raketenabschussbasis (UEF) und einen Scharfschützen-Roboter (Aeon) auf höchster Technologiestufe.

Die Seraphim fügen sich mit insektenhaften, teilweise nur halb materiellen Einheiten hervorragend ins **Supreme Commander**-Universum ein. Die Expertenmischung aus Basenbau, Forschung und gleichzeitigem Ausspionieren der riesigen Karten sowie der Aufbau einer schlagkräftigen Armee zogen uns wieder blitzartig in den Bann.

ENTWICKLER: **Gas Powered Games**
ANBIETER: **THQ**
TERMIN: **November 2007** ❏


AUF UND DAVON | Zusammen mit den Dark Eldar bevölkern nun insgesamt neun Fraktionen das **Dawn of War**-Universum. Hier greifen Orks die Stellungen des Spielers an.


EINFACH RIESIG | Den Hang zur Megalomanie zeigte bereits **Supreme Commander**. Auch **Forged Alliance** birgt Flieger und Schiffe, in denen mühelos halbe Kleinstädte unterkommen würden.

Death to Spies

Stealth-Action im 2. Weltkrieg









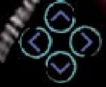


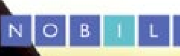
- Infiltration und Taktik gefragt: Bespitzeln, Dokumente Verstecken oder Fälschen, Schlösser Knacken, Beweisfotos schießen, etc.
- Die nächste Stufe künstlicher Intelligenz: Der Gegner bemerkt selbst das kleinste Detail - die falsche Ausrüstung, eine befleckte Uniform, ungewöhnliches Verhalten, ...
- Nicht-lineare Missionen: Erledigen Sie Ihre Aufgaben nach eigenem Ermessen

DEMO DOWNLOAD:
Nehmen Sie jetzt am Agenten-Test teil und laden Sie sich die offizielle Demo herunter:
www.die-beste-taktik.de

























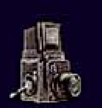
TESTE DEINE SEHKRÄFTE.















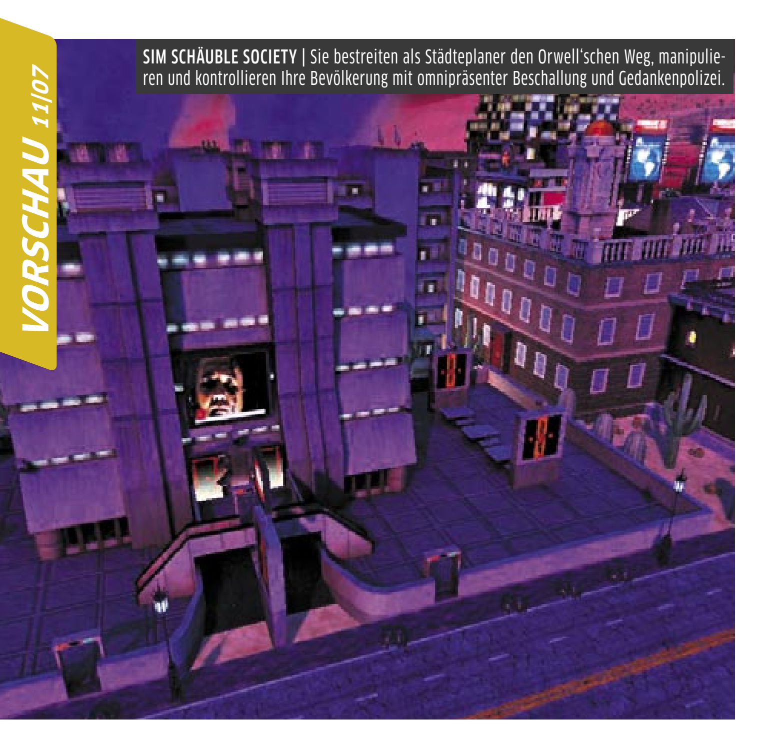








SIM SCHÄUBLE SOCIETY | Sie bestreiten als Städteplaner den Orwell'schen Weg, manipulieren und kontrollieren Ihre Bevölkerung mit omnipräsenter Beschallung und Gedankenpolizei.



SIM CITY

Societies

Aber bitte schreib keinesfalls **Sim City** 5", verabschiedet sich die PR-Managerin. Eigentlich schade, denn das ist um einiges kürzer, aber tatsächlich ist **Societies** nicht nur – Achtung, PR-Floskel – frischer Wind im **Sim City**-Universum. Entwickler Tilted Mill (**Caesar** 4) geht ab vom Prinzip des puren virtuellen Reißbretts zur Städteplanung. Im Zentrum des urbanen Lebens stehen nicht mehr noch gigantomanischere Städte, sondern die Grundstimmung der Stadt.

Die namensgebende Gesellschaftsform – etwa ein Orwell'scher Terrorstaat oder eine herrlich kitschig-altenglische Siedlung, bestimmen Sie bereits relativ früh in der Planungsphase durch den Bau der entsprechenden Gebäude. Ein **1984**-artiges Theater etwa, in dem Untertanen in Einheits-Overalls dem Großen Bruder huldigen, senkt zwar die Zufriedenheit Ihrer Bürger, sorgt aber insgesamt für eine emsige Arbeiterschaft. Wie in **Caesar** 4 hat jedes Gebäude in seinem Umkreis bestimmte Auswirkungen, die sich unmittelbar auf die Bevölkerung niederschlagen. Fabriken beispielsweise senken die Sauberkeit enorm, für eine industrielle Stadt sind sie aber die erste Wahl. Durch die Unmenge an Gebäuden möchten die Entwickler sicherstellen, dass die Spieler beim Aufbau ihrer Kreativität freien Lauf lassen können und wirklich das Gefühl haben, eine eigene Stadt zu errichten, statt bloßen Bauplänen zu folgen. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Burtchen



Dass er die römische Gesellschaft gut simulieren kann, hat Entwickler Tilted Mill schon gezeigt. Wenn **Sim City Societies** mit einer besseren Kampagne erscheint und die vielfältigen Möglichkeiten nicht nur PR-Phrasen sind, bekommt **Anno 1701** demnächst gute Gesellschaft.

ENTWICKLER: **Tilted Mill**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **November 2007**

Von: Robert Horn

Vor fünf Jahren lebten, mordeten und liebten wir mit Gangster Tommy in der Unterwelt von Lost Heaven. Was Spieler der ganzen Welt berührte, will das jüngst angekündigte Mafia 2 neu entflammen.



KUGELHAGEL | Im Nadelstreifenanzug und mit Tommy-Gun rücken Sie in **Mafia 2** Ihren Gegnern zu Leibe. Beachten Sie den fantastisch realistischen Lichteinfall in der Fabrik!

Mafia 2

Eine kleine Bekanntgabe im Internet war schuld. Eine Woche vor Europas größter und wichtigster Spielemesse, der Games Convention (GC) in Leipzig, veröffentlichte die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) ihren üblichen Bericht eingestufter Spiele. Darunter: ein Trailer des Publishers 2K Games, der für die Games Convention bestimmt war. Die Information über den Eintrag von **Mafia 2** (GC-Trailer), freigegeben ab 16 Jahren, verbreitete sich wie ein Lauffeuer im Internet. 2K Games reagierte schnell, ließ ihn entfernen. Die Überraschung für die Games Convention war aber dahin. Notgedrungen verlegte der Publisher die Weltpremiere nach vorn und kündigte zwei Tage vor der Messe offiziell **Mafia 2** an. Die Welle der Begeisterung, die daraufhin online durch unsere Foren schwappte, zeigt deutlich, wie sehr die Fans sich einen zweiten Teil der **Mafia**-Saga wünschen.

Das Rad der Zeit hat sich seit **Mafia** weitergedreht. Spielte der erste Teil (PC-Games-Wertung 10/2002: 89) noch in den wilden 30er-Jahren, entführt Sie **Mafia 2** in die späten 40er- und an den Anfang der 50er-Jahre. Diese Zeit ist geprägt von den Nachwehen des Zweiten Weltkriegs. Die Siegermächte zanken sich um Deutschland, Harry S. Truman wird Präsident der USA und Gangsterkönig

GANZ GROSSES KINO

Auf der Games Convention in Leipzig gab es die ersten bewegten Bilder von Mafia 2 zu sehen. Wir haben uns den Film genauer angeschaut.

Der knapp zweiminütige Trailer zeigt beeindruckende Szenen: Oldtimer rauschen durch eine gigantische Metropole, namenlose Charaktere sind zu sehen. Das Filmchen lässt einige Schlüsse auf das kommende Spiel zu. So erkennen wir böse Jungs (siehe Bild 5) und einige der Weggefährten, die Ihnen wahrscheinlich begegnen. Besonders beeindruckend: Schon jetzt kann man den einzelnen Protagonisten Charaktereigenschaften zuordnen, die es so auch hoffentlich ins fertige Spiel schaffen! Den Trailer finden Sie übrigens auch auf der Heft-DVD dieser Ausgabe.



1) MAFIA-CAFÉ | Ein unscheinbares Restaurant war schon im ersten Teil Treffpunkt der Familie. Auch im Trailer sehen wir ein solches Gebäude.

2) CHARAKTERGESICHT | Flanellhemd, junge Gesichtszüge, gegelte Haare. Richtig unschuldig sieht der Held aus **Mafia 2** allerdings nicht aus.



MÄCHTIG WAS LOS | Auf den Straßen von Empire City reiht sich Oldtimer an Oldtimer. Sicherlich dürfen Sie auch in **Mafia 2** wieder jede Menge Fahrzeuge stibitzen.

KENNEN SIE DIESEN MANN? | Noch ist über den Helden von **Mafia 2** nichts bekannt. Dennoch sieht der junge Kerl seinem Vorgänger Tommy verblüffend ähnlich. Zufall?

DAS WÜNSCHEN SICH DIE SPIELER

Auf unserer Webseite pcgames.de haben wir nachgehakt: Worauf legen unsere Leser bei Mafia 2 besonderen Wert? Welche Neuerungen sollten die Entwickler auf jeden Fall einbauen?

Quelle: Umfrage vom 10.09.2007 auf pcgames.de

1 „Wichtiger noch als Spielwelt und Waffen ist eine gelungene Story mit glaubwürdigen Charakteren!"
Wir meinen: Auch wenn noch nichts zur Geschichte bekannt ist: Wir sind uns sicher, dass Illusion Softworks bei der Story nichts anbrennen lässt.
Wahrscheinlichkeit

2 „Für Teil 1 war ein Mehrspielermodus geplant. So etwas wünsche ich mir für **Mafia 2**."
Wir meinen: Ein Mehrspielermodus für **Mafia 2** ist unwahrscheinlich, liegt doch das Hauptaugenmerk auf einer spannenden Geschichte. Wünschenswert wäre es aber.
Wahrscheinlichkeit

3 „Ich wünsche mir eine frei begehbare Welt und eine veränderbare Spielfigur!"
Wir meinen: Sicherlich wird **Mafia 2** ähnliche Freiheiten bieten wie der Vorgänger. Charaktere, die sich im Laufe des Spiels optisch verändern, sind heutzutage Pflicht.
Wahrscheinlichkeit

4 „Frei begehbare Gebäude, ähnlich wie in **GTA San Andreas** (dt.), wären super!"
Wir meinen: Schon im ersten Teil gab es viele Gebäude, die Tommy betreten durfte. Wir glauben, dass Illusion Softworks dieses Feature im zweiten Teil noch ausbaut.
Wahrscheinlichkeit

5 „Eine vernünftige KI ist Pflicht. Die war im ersten Teil nämlich grauenhaft dumm."
Wir meinen: Ob die künstliche Intelligenz bei **Mafia 2** Großes vollbringen wird, ist zweifelhaft. Wir erwarten keine Wunderleistungen der Pixelgegner.
Wahrscheinlichkeit

6 „Ich möchte Geschäfte, zum Beispiel Banken, ausrauben können!"
Wir meinen: Eine tolle Idee, so etwas wünschen wir uns auch. Hoffen wir, dass die Entwickler diese Zeilen aufmerksam lesen ...
Wahrscheinlichkeit

Al Capone stirbt 1947 an einer Lungenentzündung.

In dieser Epoche des Umbruchs erleben Sie in **Mafia 2** ein wildes Abenteuer rund um Geld, Macht und jeder Menge illegaler Aktivitäten im Kreise der Mafia. Ob die Geschichte erneut in der fiktiven Metropole Lost Heaven spielt, ist bislang noch unklar. Einen ersten Hinweis offenbart das Bild oben links. In der wunderschön anzuschauenden Stadt drängeln sich Oldtimer durch die Straßen, im Hintergrund sind beeindruckende Hochhäuser zu sehen. Ein Zeichen des damaligen Wirtschaftsaufschwungs? Betrachtet man die Szene genauer, fällt ein Linienbus auf, der die Aufschrift „Empire City Transport" trägt. Ein Hinweis, dass nicht mehr Lost Heaven im Mittelpunkt der Gangsterballade steht? Möglicherweise besuchen wir in **Mafia 2** sogar mehrere Städte? Da viele Spielwelten aktueller Titel (etwa **GTA San Andreas**) gigantische Flächen zum Entdecken bieten, gehen wir davon aus, dass **Mafia 2** ein ähnlich komplexes Universum haben wird. Schließlich war schon ein Ausflug durch Lost Heaven eine langwierige Angelegenheit.

Weitere Bilder laden zum Spekulieren ein: Die Charaktermodelle, wie Sie auf mehreren Screenshots zu sehen sind, wir-



3) HAUDRAUF | Dieser Charakter erinnert uns stark an den Choleriker Paulie aus dem ersten Teil. Ein Weggefährte des Helden?

4) AUF OFFENER STRASSE | Verfolgungsjagden mit wilden Schießereien aus dem Fenster wird es angesichts dieser Szene auch in **Mafia 2** geben.

5) MACHTKAMPF | Asiaten – das lässt nur einen Schluss zu: Wir legen uns mit den chinesischen Triaden an!

EIN LEBEN FÜR DIE FAMILIE

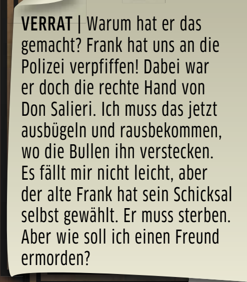
Vor fünf Jahren eroberte die Geschichte von Tommy die Herzen der Spieler im Sturm. Wir erinnern uns an die schönsten Momente:

Vom Taxifahrer zur Mafiagröße: Der Taxifahrer Thomas Angelo schlittert in eine Geschichte, die sein Leben verändert. Von der ersten Begegnung mit Paulie bis hin zum grandiosen Finale gibt es viele Szenen, die für immer im Gedächtnis bleiben.

BLEIFUSS | Was für ein Tag! Da sitz ich gemütlich in meinem Taxi, als plötzlich zwei finstere Typen in den Wagen springen. Die Jungs hatten Waffen! Ich solle sie von hier wegbringen, haben sie geschrien. Ich hab also Vollgas gegeben, und das hat uns wohl den Hintern gerettet. Die Kerle, die uns verfolgt haben, waren echt übel. Zum Glück weiß ich, wie man Auto fährt.



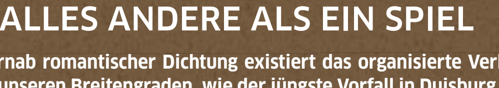
KRIBBELN IM BAUCH | Ich glaube, ich habe mich verliebt. Sarah heißt die Frau meiner Träume. Neulich nachts habe ich sie nach Hause begleitet und dabei ein paar Schlägern gezeigt, dass man einer Lady nicht zu nahe kommen darf. Zum Dank hat sie mich auf einen Drink eingeladen. Wenn Sarah wüsste, womit ich mein Geld verdiene ...



VERRAT | Warum hat er das gemacht? Frank hat uns an die Polizei verpfiffen! Dabei war er doch die rechte Hand von Don Salieri. Ich muss das jetzt ausbügeln und rausbekommen, wo die Bullen ihn verstecken. Es fällt mir nicht leicht, aber der alte Frank hat sein Schicksal selbst gewählt. Er muss sterben. Aber wie soll ich einen Freund ermorden?

ALLES ANDERE ALS EIN SPIEL

Fernab romantischer Dichtung existiert das organisierte Verbrechen auch in unseren Breitengraden, wie der jüngste Vorfall in Duisburg zeigt.





Mitte August wurden in Duisburg sechs Italiener in einem Restaurant mit 70 Schüssen regelrecht hingerichtet. Dahinter steckt nach bisherigen Ermittlungen die Mafia-Organisation 'Ndrangheta, die wohl mächtigste Verbrecherorganisation Europas. Die sechs Männer hatten in dem Lokal ein Mafia-Aufnahmeritual durchgeführt. Nach Tätern und Drahtziehern des Attentats wird noch gefahndet.

▲ **KNEIPENTOUR** | Stimmungsvoll tauchen goldene Lampen diese Bar in warmes Licht. Ist die Kneipe etwa das Hauptquartier Ihrer Mafia-Familie?

◀ **DRÜCK DRAUF!** | Verfolgungsjagden mit der Polizei gehören dazu: Hier flieht der Held in einem schicken Oldtimer.

ken äußerst detailreich. Besonders auffällig: Die Gesichtszüge des jungen Mannes (Bild auf vorheriger Seite oben rechts) ähneln verblüffend denen von Thomas Angelo, dem Helden aus **Mafia**. Spieler des ersten Teils wissen aber: Um 1950 müsste Gangster Tom viel älter sein! Wer also ist der junge Mann? Wir wissen lediglich, dass Tommy Vater einer Tochter geworden ist. Könnte es sich um einen bisher nicht erwähnten Sohn handeln? Eine plausible Erklärung, wenn Sie sich das Ende von **Mafia** ins Gedächtnis rufen. Sollten Sie diesen Abspann nicht kennen, empfehlen wir Ihnen dringend, das nachzuholen. Es lohnt sich! Denn kaum ein Spiel schaffte es (bis heute), eine derart spannende Geschichte mit glaubwürdigen und tiefgründigen Charakteren zu erzählen. Nicht ohne Grund hat sich **Mafia** weltweit rund zwei Millionen Mal verkauft. Mittlerweile gibt es das Spiel für zehn Euro im Fachhandel. Zugreifen!

Die Mischung aus knallharter Action und filmreifer Story war es, die **Mafia** auf ewig ins Gedächtnis der Spieler gebrannt hat. Schließlich bot das Spiel alles, was zu einer guten Mafia-Story gehört: Verfolgungsjagden, Alkohol, Liebe, Verrat und sogar Sex: Sie erinnern sich an Tommys Zusammentreffen mit Sarah? Spannend verspricht auch der Nachfolger zu werden, schließlich wissen die Entwickler von Illusion Softworks, worauf es ankommt. Doch der Erfolgsdruck ist hoch, zu wenig Schwächen hatte der Vorgänger. Die wenigen nervigen Stellen, etwa das unsägliche Autorennen, haben die Programmierer bereits später per Patch ausgeglichen. Trotzdem: Fans und Kritiker erwarten ein Meisterwerk.

Die bisher veröffentlichten Bilder und der stimmungsvolle Trailer zeigen, dass **Mafia 2** auf dem richtigen Weg ist. Uns bleibt vorerst nur abzuwarten, bis 2K Games weitere Details zum Spiel verrät. Und den ersten **Mafia**-Teil zu spielen, um das gute Gefühl zu genießen, böse zu sein. ❑

ERSTEINDRUCK

Robert Horn



Ich soll eine **Mafia 2**-Vorschau schreiben? Na dann muss ich erst mal den ersten Teil spielen, um „wieder reinzukommen". Kaum installiert, war ich infiziert. **Mafia** hat solch brillante Momente, dass ich mich frage, warum ein Nachfolger nicht schon viel früher erschien. Denn wenn **Mafia 2** auch nur in Ansätzen an die Qualität von Teil 1 heranreicht, erwartet uns ein Gangster-Thriller der Superlative.

ENTWICKLER: **Illusion Softworks**
ANBIETER: **2K Games**
TERMIN: **Nicht bekannt**

SLI PC des Monats

In Zusammenarbeit mit NVIDIA präsentieren wir den SLI-PC des Monats. Diesmal: Ein PC aus der 4maxx!-Serie von ATELCO.



Understatement pur: ATELCO versteckt die High-End-Hardware unter dem schlichten und schicken Blechkleid eines Cavalier3 von Cooler Master. Fast die gesamte Front des Gehäuses ist mit einer geschwungenen, massiven Tür bedeckt. Hinter dieser verbergen sich ein DVD-Leselaufwerk und ein DVD-Brenner. Die Frontanschlüsse sind beim 4maxx! gekonnt im Seitenteil verborgen.

Unter der Haube des PCs ist allerdings nichts mehr von Understatement zu spüren – zwei Geforce-8800-GTX-Grafikkarten mit einem Chiptakt von 575 MHz und einem Speichertakt von 900 MHz DDR dominieren den Innenraum des Gehäuses. Damit dem Grafikkartengespann nicht die Puste ausgeht, bietet ein 850-Watt-Netzteil von Be quiet! genug Leistungsreserven.

Flankiert wird dieses Dreamteam von zwei Corsair-Speichermodulen im DDR2-800-Betrieb mit einer CAS-Latenz von 4. Für sehr schnelle Rechenoperationen setzt ATELCO auf die leistungsstarken Core-2-Duo-Prozessoren von Intel, der verwendete Zweikern-Prozessor E6850 verfügt über 4 MB L2-Cache und taktet mit 3,0 GHz. Ein Freezer 7 Pro sorgt dafür, dass die Wärme effizient und leise abgeführt wird. Das MSI-Mainboard P6N SLI V2 mit dem NVIDIA-nForce-650i-Chipsatz bietet darüber hinaus eine solide Basis mit vielen OC-Optionen.



SLI – nicht nur für Profis

Das interessanteste Feature für Gamer beim 4maxx! sind ohne Frage die beiden Geforce-Grafikkarten im SLI-Verbund. Bei dieser Technik teilen sich die beiden High-End-Grafikkarten mit 8800-GTX-GPU die Berechnung der Bilder und Effekte, zusätzlich steht die doppelte Speichermenge zur Verfügung.

Beim Spielen auf Breitbildmonitoren und mit Auflösungen jenseits von 1.680x1.050 drehen die Grafikkarten richtig auf, aktuelle Spiele machen Spaß wie nie. Aber auch an die Zukunft wurde gedacht, so sind die Grafikkarten voll DX10- und dank brandneuen WHQL-Treibers auch Vista-kompatibel – die Spielehoffnungen der Games Convention wie **Crysis** und **Call of Duty 4** sind wie für das System geschaffen.

Das Ergebnis des 3D-Mark-2006-Benchmarks (Standard-Settings) spricht Bände: Mit 13.327 Punkten ist das System eines der schnellsten Spielesysteme, die wir in der PC Games Hardware bislang getestet haben. Und selbst die Windows-Lautstärke ist mit 2,1 Sone für so ein schnelles und leistungsstarkes PC-System absolut in Ordnung.

Fazit: Mehr Spaß mit SLI

Das NVIDIA-SLI-System von ATELCO samt 22-Zoll-LCD, G15-Tastatur, G5-Maus und **Company of Heroes** bietet eine sehr gute Spieleleistung zu einem fairen Preis von rund 2.666 Euro.



Weitere Infos zu SLI und den PC des Monats finden Sie unter: www.nvidia.de/sli

ATELCO 4MAXX! NVIDIA GEFORCE 8800GTX SLI:

Prozessor:	Intel Core 2 Duo E6850	**Monitor:**	Samsung Syncmaster 226BW
Mainboard:	MSI P6N SLI V2	**Tastatur/Maus:**	Logitech G15, Logitech G5
Speicher:	2x 1.024 MB Corsair	**Software:**	Vista Home Premium, CoH
Grafikkarte:	2x MSI Geforce 8800 GTX	**Bezugsquelle:**	www.atelco.de/nvidia oder in allen Atelco-Filialen
Festplatte:	Samsung HD501LJ		
Soundkarte:	Creative X-Fi Xtreme Audio	**Info-Hotline:**	0800 / 11 44 44 4

NICHT ZUM SPASS HIER | Die finsteren Necris stellen die düstere Seite von **UT 3** dar. Im Hintergrund: ein Dark Walker.

DAS PC-GAMES-DUELL

Unreal Tournament 3

Von: Robert Horn

Midway bat zum Tanz – PC Games nahm dankend an: Auf der GC spielten wir einen ganzen Abend lang den vielleicht besten Shooter des Jahres.

Midway machte uns am Wochenende der Games Convention ein besonderes Geschenk: Nach Schluss der Spielemesse durften wir uns mit dem Publisher in Unreal Tournament 3 um Fahnen und die Ehre prügeln.

Die Schlacht beginnt auf der Karte Corruption: Auf der einen Seite Menschen, gegenüber die Necris mit ihren alienartigen Vehikeln. Wir krallen uns sofort einen Scavenger, den es bei unserer vorangegangenen Proberunde im Mai noch nicht gab: Dieses dreibeinige Monster flitzt auf Knopfdruck in Kugelform durch die Landschaft. Ideal, um unvorsichtige Kollegen platt zu fahren. Ein Wutschrei aus der anderen Ecke des Raumes bestätigt unseren Erfolg. Doch schließlich endet die Fahrt im Raketenhagel eines Mitarbeiters des UT 3-Entwicklers Epic. Einen Sekundenbruchteil später revanchieren wir uns mit einer Breitseite aus den Geschützen des mächtigen Dark Walkers. Während unser Team im Mittelfeld die Stellung hält, brechen wir zur gegnerischen Fahne durch. Ein Klick und wir schnellen mit unserem Hoverboard Richtung Heimat. Immer wieder werfen sich Gegner in den Weg – nur das rasche Einschreiten unserer Kollegen verhindert den Pixeltod. Ein letzter Sprung – wir sind im Ziel: Sieg für PC Games!

Die nächste Karte schlägt einen raueren Ton an: Auf Whisperish treffen sich ehemalige Teamkollegen im erbarmungslosen Jeder-gegen-jeden-Kampf. Hier zeigt sich, dass die Entwickler weit mehr Spielerfahrung aufweisen – sie stampfen einen Redakteur nach dem anderen in den Boden. Trotzdem gelingt es uns, die Redeemer-Rakete abzufeuern: Vier Gegner verglühen gleichzeitig in der Explosion. Nach dieser Schlacht war das Grinsen nicht mehr aus den Redakteursgesichtern wegzuwischen.

Der gute Eindruck, den wir im Mai in Raleigh (North Carolina, USA) gewannen, hat sich bestätigt: Der Entwickler Epic beherrscht sein Handwerk durch und durch. Außerdem sieht UT 3 geradezu unverschämt gut aus. Das nächste Duell bestreiten wir hoffentlich im November in der Redaktion in Fürth.



BLECHSCHADEN | Genau in der Mitte der Karte Corruption treffen die Fahrzeuge der beiden Parteien aufeinander. Jetzt zählt Reaktion!

VOLL KONZENTRIERT | Während Sebastian Thöing (links) eine Runde Capture the Flag genießt, muss Felix Schütz (rechts) Schlange stehen.

FEUERGEFECHT | Auf der alternativen Erde herrscht ein erbitterter Kampf zwischen Krones Terrorregime und den braven Rebellen. Und mittendrin Sie und Ihr stylischer Zeitreiseanzug.

Timeshift

Von: Christian Schlütter

Homer Simpson brauchte nur einen Toaster, um herauszufinden: „Wenn du jemals in der Zeit zurückreist, fass ja nichts an!“

Diese Chrononauten-Regel zu befolgen dürfte Ihnen in **Timeshift** reichlich schwer fallen. Wer untätig rumsteht und auf den Rückflug wartet, hat in Sekundenschnelle das Zeitliche gesegnet. Denn die Welt, in der Sie nach einem überhasteten Zeitsprung landen, ist alles andere als freundlich. Wie kam es dazu? Ursprünglich sollte der Zeitreise-Anzug dazu dienen, vergangene Kriege schon im Voraus zu verhindern. Dem ehrgeizigen Wissenschaftler Dr. Krone war das aber wohl nicht genug der Ehre. Mit der ersten Version des Anzugs, dem Alpha Suit, machte er sich aus dem Staub. Klar, dass Sie als Vorzeigeheld im ungetesteten Beta-Suit hinterherreisen. Auf der alternativen Erde hat Krone derweil eine Art Terrorregime etabliert und sich selbst als Diktator eingesetzt.

Timeshift wirft Sie direkt in diese unwirtliche Umgebung. Gleich im ersten Level will ein riesiger Spinnen-Roboter einige Ihrer neu gewonnenen Rebellen-Freunde einstampfen – da ist offensichtlich Ihre Hilfe gefragt. Mit der Zeit gelangen Sie sogar zu einigem Ruhm. Ein Kämpfer sprach uns mit den Worten an: „Hey, bist du nicht der Typ mit dem Anzug? Ich kenn dich!“

Selbst als erfahrener Shooter-Spieler haben Sie allein mit dem genretypischen Waffenarsenal aus Maschinengewehr, Pumpgun, Scharfschützen-Armbrust und Ähnlichem gegen die Schergen von Dr. Krone keine Chance. Zum Glück ist da ja noch SAM, Ihr Zeitreise-Computer. An kniffligen Stellen schlägt SAM immer wieder Spezialaktionen vor. So verlangsamen Sie entweder die Zeit, halten sie an oder lassen

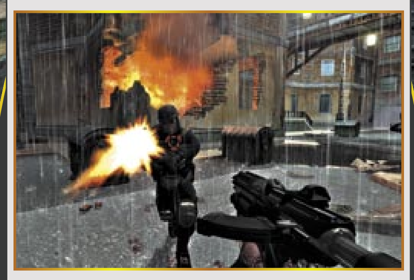


▲ ÜBERMACHT | Da hilft auch das Maschinengewehr mit integriertem Granatwerfer wenig. Gegen diese Truppe Krone-Schergen setzen Sie am besten die Timestop-Funktion ein.

◀ RAMMBOCK | Oftmals hören Sie Gegner hinter Türen. Per Time-Reverse spulen Sie zurück und sind dann schon im Rücken der Feinde, wenn diese die Tür aufbrechen.

ZEIT FÜR MEHR SPIELER

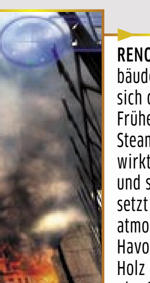
Mit Timeshift will Vivendi eine neue Marke etablieren, die auch für schnelle, actionreiche Mehrspieler-Gefechte steht. Die Voraussetzungen dafür sind gut.



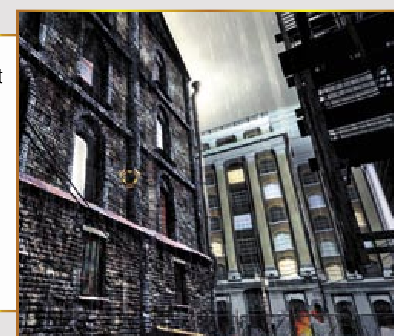
Bis zu 16 Spieler beharken sich im Multiplayer-Modus. Neben typischen Modi wie Deathmatch oder Capture the Flag stehen auch ungewöhnliche Spielvarianten zur Verfügung, etwa King of Time, Meltdown Madness (bei dem Sie Chrono-Granaten gegen die Basis des Gegners abwerfen), Slow to Kill (vergessen Sie hier die Waffen, nur Zeitangriffe töten) und Vampire (stillen Sie Ihre Blutgier an den Mitspielern).
Noch besser: Jede einzelne Variante lässt sich nach Belieben konfigurieren. Schadenswerte heraufsetzen, Spawncampern den Tag vermiesen, Waffenwerte verändern? Kein Problem! So wird **Timeshift** zur zeitlosen Spielwiese im Netzwerk.

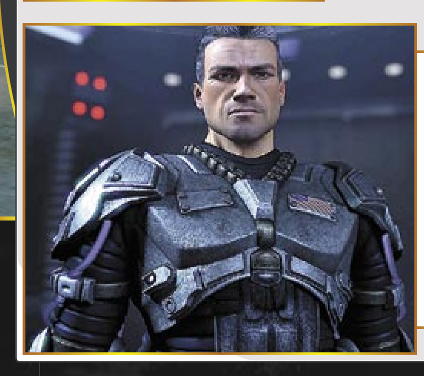
DER ZAHN DER ZEIT

Nach den kritischen Kommentaren zur Demo von 2006 wurde Timeshift komplett umgekrempelt. Neue Grafik, neuer Sound, neuer Held. Wir haben für Sie beide Versionen verglichen.



RENOVIERUNG | Gerade an Gebäuden und der Umgebung zeigt sich der grafische Fortschritt. Früher sollte **Timeshift** eine Art Steampunk-Optik vermitteln, wirkte aber allgemein zu bunt und steril. Die neue Grafik setzt Licht und Schatten sehr atmosphärisch ein. Dank der Havoc-Engine splittern Glas, Holz und Beton spektakulär und physikalisch korrekt ab.





PARTNERTAUSCH | Michael Swift ist tot! Der Held aus der ersten **Timeshift**-Version gefiel den Testspielern überhaupt nicht. Jetzt spielen Sie den Namenlosen im Zeitreise-Anzug. Ursprünglich sollte Schauspieler Dennis Quaid Titelheld Swift die Stimme leihen.



sie rückwärts laufen. Bei anderen Spielen wird dieses Feature meist nur eingesetzt, damit Gegner spektakulär ins Gras beißen. Diese Möglichkeit besteht in **Timeshift** natürlich auch – in der vorliegenden Uncut-Version sogar auf blutigspaßige Weise. Allerdings spielt der Titel des russischen Entwicklers Saber Interactive gekonnt mit der Havoc-Physik-Engine, um den Zeitfroster sinnvoll einzusetzen. Eine wippende Röhre lässt sich zum Beispiel nur als Übergang benutzen, wenn Sie die Zeitstopp-Fähigkeit einsetzen. An einer anderen Stelle betreten Sie einen Raum, der von einer Kriegsmaschine direkt in seine Einzelteile zerlegt wird. Ohne die Reverse-Funktion Ihres Anzugs hätten Sie hier keine Chance. Feuer, Wasser, Elektroschocks, Selbstschuss-Anlagen? Alles kein Problem dank Chrono-Manipulation!

Was im Einzelspieler-Modus zu Atmosphäre und Gameplay beiträgt, wird in heißen Mehrspieler-Gefechten zur fiesen Extra-Waffe. Genug Energie vorausgesetzt, werfen Sie Zeit-Bomben auf Ihre Gegner. Die entstehende Blase verlangsamt oder stoppt die Widersacher oder kehrt das Geschehen für kurze Zeit um. So sorgen Sie im besten Fall dafür, dass die Projektile, die eigentlich für Sie gedacht waren, zu Ihren Feinden zurückfliegen. Per Power-up erlangen Sie Immunität gegen Zeitangriffe.

Grafisch und akustisch hat sich bei **Timeshift** einiges getan. Nur auf ganz kurze Distanz verwischen Texturen, vom bunt überfrachteten Steampunk-Stil hat Saber sich getrennt – **Timeshift** bietet soliden Shooter-Look in **Unreal**-Engine. Musik und Soundeffekte sind passend gesetzt – Gegner rufen sich teilweise sogar zu: „Vorsicht! Er hat eine Armbrust!" Atmosphärisch perfekt, wenn der Schreihals Sekunden später selbst dem Scharfschützen-Crossbow zum Opfer fällt. ❑

ERSTEINDRUCK

Christian Schlütter

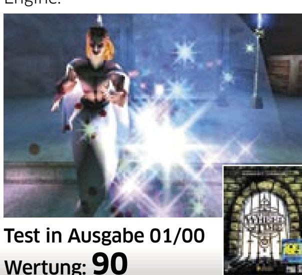


Mit der 2006-Version hat dieses Spiel allenfalls noch das Zeitreise-Feature gemein. Grafik, Ton, Physik-Engine, Protagonist – alles wurde auf Hochglanz poliert. Wer **Timeshift** keinen zweiten Blick gönnt, verpasst einen schnellen, unkomplizierten Shooter mit interessanten Ideen. Gerade **Unreal Tournament (dt.)**–Veteranen dürften sich im Mehrspieler-Bereich mit den unzähligen Modifikationsmöglichkeiten gleich zu Hause fühlen. Die gezeigte Version lief auf Vista-Rechnern meist flüssig, absturzfrei und ohne Bugs. Der komplette Neubau scheint dem Titel gut getan zu haben. Es bleibt zu fragen, wie die Zeitreise-Geschichte endet und ob Vivendi und Saber mit **Timeshift** genau die Spieler finden, denen **Bioshock** zu künstlerisch, **Crysis** zu einseitig und **Call of Duty 4** zu speziell ist. Die Nische existiert, **Timeshift** könnte sie füllen.

ENTWICKLER: **Saber Interactive**
ANBIETER: **Vivendi**
TERMIN: **2. November 2007**

ANDERE SPIELE MIT ZEITREISE-SZENARIO

WHEEL OF TIME
Basierend auf der gleichnamigen Buchserie von Robert Jordan präsentiert **Wheel of Time** eine düstere Fantasy-Vision rund um das große, entfesselte Böse und kleine, wirkungsvolle Artefakte. Zwar keine Zeitlupen-Funktion, dafür eine tolle Story und perfekter Einsatz der ersten **Unreal**-Engine.



Test in Ausgabe 01/00
Wertung: 90

PRINCE OF PERSIA: SANDS OF TIME
Mit **Sands of Time** ließ Ubisoft den smarten Säbelschwinger wiederauferstehen. Ein fieser Wesir, ein magischer Dolch und eine unheilbringende Sanduhr sind diesmal die Körnchen im Palastgetriebe. In gewohnter Manier turnen Sie an Abgründen und Wänden entlang. Misslingt eine Aktion, spulen Sie die Zeit einfach zurück.



Test in Ausgabe 01/04
Wertung: 88

DARKEST OF DAYS
Auch PhantomFX arbeitet derzeit an einem Zeitreise-Szenario. Eine geheimnisvolle Agentur rettet Sie in **Darkest of Days** vor dem Soldatentod und schickt Sie durch die schlimmsten Perioden der Weltgeschichte, darunter Pompeji, der Erste Weltkrieg und der Amerikanische Bürgerkrieg. Mehr dazu bald auf pcgames.de.

Noch nicht erschienen

EIN LICHT GEHT AUF | Dynamisches Licht dringt durchs Fenster – darauf bauen laut Entwickler sogar manche Rätsel.

DAS WAR'S

Geheimakte Tunguska mag einen blöden Titel tragen. Das ändert nichts an der Qualität des Adventures: Es steht mit 85 Prozentpunkten an der Spitze unserer Referenzliste. Um die Gründe zu nennen, müssen wir vieeel Luft holen: faire Rätsel, sympathische Charaktere, astreine Dialoge, steile Spannungskurve, abwechslungsreiche Locations, enormer Spielumfang, komfortable Steuerung, hübsche Grafikdetails ...

GRABJÄGER | Max im Dschungel. Die Umgebung macht Lust drauf, verborgene Schätze aus fallengespickten Höhlen zu stibitzen.

ALLEIN | Nina im Zimmer eines Kreuzfahrtdampfers. Beachten Sie das Einzelbett.

Geheimakte 2

Von: Thomas Weiß

Tunguska ist passé. Deswegen heißt der Nachfolger nur Geheimakte 2. Das verschleiert zwar seine Identität, bricht aber keine Zungen mehr.

Wenn Liebesbeziehungen aus Abenteuern hervorgehen, dann halten sie so lange, bis Normalität einkehrt. Beispiel Nina und Max, die Helden aus Teil 1: Erst flammte unter Todesgefahr der Wunsch zur Fortpflanzung auf, schließlich erlahmte das Verlangen in der Kühle des Alltags. Zwei Jahre später macht Nina eine Kreuzfahrt, Max einen Dschungelausflug. Doch etwas geschieht, das die beiden erneut zusammenbringt – was, fragen Sie? Hey, das Spiel heißt **Geheimakte 2**.

Wir wissen nur: Der Spieler lenkt im Intro einen Bischof durch eine Kirchenkulisse, da springen Attentäter hervor. Eine filmhaft aufbereitete Rendersequenz zeigt den Überfall, ohne Ladezeit dazwischen. Das verleiht solchen Szenen mehr Geschmeidigkeit.

Die Story also ist neu. Wenig Neues gibt's in den Disziplinen Grafik und Steuerung. Wundert einen nicht; das Original bewegt sich nah am Unverbesserlichen. Trotzdem sollen Icons an Aussagekraft gewinnen und die Textanzeige anvisierter Objekte direkt beim Cursor statt am Bildschirmrand erscheinen. Das minimiert die Gefahr einer Halsverrenkung. Die Bildschirmauflösung steigt bis zu 1.600x1.200 Pixel an, wovon die geplanten Nahaufnahmen profitieren: Wenn die Kamera an Gesichter heranzoomt, bleibt die Umgebung scharf. Selbst dynamisches Licht steht auf der Feature-Liste – nicht als Blendbeiwerk, sondern mit Rätselrelevanz.

ERSTEINDRUCK

Thomas Weiß



Ich wünsche den Entwicklern viel Spaß dabei, ein bereits fantastisches Adventure zu verbessern. Huch, das klang ungewollt zynisch. In Wirklichkeit bin ich überzeugt, dass es ihnen gelingt. Wenn ich schon die Screenshots sehe: Meine Güte, was für ein Detailreichtum! Vielleicht kriegt ja nicht nur die Präsentation ein Lifting, sondern auch die Persönlichkeit der Figuren. Bei denen besteht tatsächlich noch beträchtlicher Raum für Schliff.

ENTWICKLER: Anim. Arts/Fusion Sphere
ANBIETER: Deep Silver
TERMIN: 2. Quartal 2008

ABSTELLGLEIS | In den U-Bahn-Schächten verkehren keine Züge mehr, dafür wimmelt es von Dämonen. Da glüht der Abzugsfinger.

SPIELGERÄT | Die Klasse des Engineers verlässt sich nicht allein auf pure Waffengewalt. Von Beginn an hat sie Zugriff auf fliegende Drohnen, die Schaden verursachen oder heilen.

MR. COOL | Im Menü für die Charaktererstellung wirken die Figuren, als wären sie einem **Unreal Tournament**-Match entsprungen.

UNFERTIG | Besonders in der Nahansicht sehen viele Geschöpfe noch texturverwaschen aus. Ob das so bleibt?

HELLGATE

London

Von: Stefan Weiß

Die Hölle hat ihre Pforten geöffnet, Helden steigen hinab. Doch statt Feuerbällen gibt es Rapid Fire.

Solche Tage sieht ein Spiele-redakteur gern: Im E-Mail-Postfach schlummert ein Schreiben, das den Weg ins dämonisierte London weist – ein Account für die Alpha-Version von **Hellgate: London**.

Zusammen mit Robert Horn macht sich der Schreiber dieser Zeilen daran, die Unterwelt der britischen Metropole zu erkunden. Schon bei der Charaktererstellung scrollen wir vergnügt durch die vielen Einstellungsmöglichkeiten für die Spielfigur. Ob Sie lieber mit Irokesenschnitt und Bart oder als langbeiniges Model losziehen wollen, bleibt Ihnen überlassen – cool sehen sowieso alle Figuren aus. Bei der Wahl der Spielerklasse entscheiden wir uns für Marksman und Engineer, beides Fernkämpfer.

Die erste U-Bahn-Station im Spiel dient als Tutorial-Schauplatz. Das Setting ist wundervoll düster. Im Schnelldurchgang absolvieren wir die ersten Quests, um den nächsten Abschnitt (Covent Garden) zu erreichen – das Feeling erinnert in allem an **Diablo 2**, nur eben im Endzeit-Look und hübscher. Die Dämonenhorden fallen reihenweise unter dem Dauerfeuer unserer Waffen, schnell folgen Stufenaufstiege, die ersten Talent- und Skill-Punkte verteilen wir genüsslich im üppig bestückten Fertigkeitenbaum. Jeder erbeutete Gegenstand wird im Inventar verglichen – klarer Fall, **Hellgate: London** macht Spaß. ❑

ERSTEINDRUCK

Stefan Weiß



Der erste Ausflug in die Alpha-Version des Höllenspektakels weckt nach nur fünf Minuten die gleichen Suchtgefühle in mir wie seinerzeit **Diablo 2**. Auch wenn die zufallsgenerierten Levels sich schnell sehr ähnlich sehen und viele Texturen noch unfertig wirken – die Sache rockt! Fette Waffen und Charaktere, dazu ein Fähigkeitenbaum, in dem man sich liebend gern austobt: Man trifft sich in **London**!

ENTWICKLER: **Flagship Studios**
ANBIETER: **Electronic Arts**
TERMIN: **2. November 2007**

WARHAMMER ONLINE

Age of Reckoning

WARCRAFT IM VISIER

Die Erwartungen an Warhammer Online sind riesig. Wird es das wichtigste Online-Rollenspiel des Jahres 2008?



AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

JÄGER DES CHAOS | Der Hexenjäger (links) spielt im Zweikampf seine volle Stärke aus. Der Sigmarpriester ist dafür Krieger und Heiler in einer Person.

NUR OKAY | Das Figurendesign ist martialisch und verdammt cool. Doch die Umgebungsgrafiken, etwa dieser Baum, sind weniger detailliert geraten.

Von: Felix Schütz

Neun Millionen Spielerinnen und Spieler, viele davon in Abhängigkeit: World of Warcraft hat Leben verändert. Und was tut EA Mythic? Sie ziehen mit Warhammer Online die nächste Suchtnadel auf!

Die Beta von **Warhammer Online** dürfen wir noch nicht betreten. „Kein Problem", dachten wir uns, „fliegen wir eben nach Paris zu Publisher GOA und spielen es dort!" Ergebnis: Fünf Charakterklassen ausprobiert, Startgebiete und öffentliche Quests angetestet und Spieler-gegen-Spieler-Matches ausgefochten. Ständig behielten wir die Frage im Hinterkopf: Kann es **World of Warcraft** schlagen? Eine Einschätzung lesen Sie am Ende dieses Artikels.

Rahim Attaba, der europäische Produktmanager von GOA, fasst das Spiel mit den Worten zusammen: „Der Krieg ist überall." Bedeutet: Einfach alles in **Warhammer Online** (kurz: **WAR**) soll sich als Teil eines großen Konflikts anfühlen. Der Kampf tobt zwischen zwei Parteien: Auf der „guten" Seite, genannt Die Ordnung, vereinen Menschen, Zwerge und Hochelfen ihre Kräfte. In der Zerstörung, so nennen sich die „Bösen", legen die Chaosarmee, Dunkelelfen und Grünhäute ihre Waffen zusammen. Jede Rasse stellt vier Klassen, die heißen hier „Karrieren" – insgesamt 24 Stück! Sie unterscheiden sich je nach Rasse: Zwergische Maschinisten feuern beispielsweise mit Granatwerfern oder errichten stationäre Maschinengewehre. Der Gob-

DER KULT UM WARHAMMER

Das sogenannte Tabletop „Warhammer" gilt als das größte seiner Art.

Seit 1983 produziert Games Workshop das Taktikspiel, das mit Würfel und Maßband gespielt wird. Zu seiner Popularität tragen auch die kleinen Spielfiguren bei, die von Fans liebevoll bemalt werden. Später erschien mit **Warhammer 40.000** ein Science-Fiction-Ableger. Bekannte **Warhammer**-Computerspiele: **Dawn of War** und **Mark of Chaos**.

ONLINE-ROLLENSPIELE: DREI TITANEN IM VERGLEICH

 Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar	 World of Warcraft: The Burning Crusade	 Warhammer Online: Age of Reckoning
PvE (Spieler gegen Umwelt)		
Mittelerde ist vollgepackt mit langen Questreihen, die teils in Instanzen und Script-Sequenzen erzählt werden. Die Aufgaben sind für ein Online-Rollenspiel ungewöhnlich abwechslungsreich und bieten mehr als nur stumpfe Sammel- und Tötungsaufträge. Seit dem Start im April 2007 hat Turbine zwei Patches veröffentlicht, einer davon bietet ein großes neues Spielgebiet.	**Seit dem Europa-Release** im Februar 2005 wird World of Warcraft bestens mit Patches versorgt, die neue Dungeons, Quests, ja ganze Spielsysteme einführten. Mit dem Add-on The Burning Crusade kamen derart viele PvE-Inhalte hinzu, dass selbst gut organisierte Gilden Schwierigkeiten haben, wirklich alles zu sehen. Viele der Quests ufern in zeitschindenden „Grind" aus.	**Obwohl der Fokus auf PvP liegt,** sind PvE-Inhalte ein zentraler Bestandteil von Warhammer Online. Neben typischen Aufgaben, wie man sie von der Konkurrenz kennt, führt Warhammer erstmals „öffentliche Quests" ein: Der Spieler betritt ein Gebiet und erhält automatisch einen Auftrag. Er und alle Spieler in der Nähe arbeiten gemeinsam daran, ohne eine Gruppe bilden zu müssen.
PvP (Spieler gegen Spieler)		
Anders als seine Mitbewerber hat Der Herr der Ringe Online kein klassisches „Open PvP", bei dem man einen Mitspieler jederzeit angreifen kann. Stattdessen gibt's nur Monsterplay: Man schlüpft in die Haut von Orks und Goblins, um in einem bestimmten Gebiet gegen andere Spieler anzutreten. Ein witziges System, jedoch ohne echte Langzeitmotivation.	**Anfangs noch unfair** und fehlerbehaftet, hat Blizzard den PvP-Modus von World of Warcraft stark verbessert. Arenen, spezielle Belohnungen und Schlachtfelder motivieren auf Dauer, das kommende Add-on Wrath of the Lich King bringt sogar Belagerungen ins Spiel. Mutige wählen gleich zu Beginn einen PvP-Server – auf denen ist man überall Freiwild für andere Spieler.	**Die Hauptattraktion** von Warhammer Online: Das aus Dark Age of Camelot bekannte Reich-gegen-Reich-System (RvR). Da ist für alle etwas dabei: Offenes PvP, Schlachtfelder, Szenarien – bis hin zur Eroberung der feindlichen Hauptstadt. Wenn das Balancing im PvP besser gelingt als anfangs bei World of Warcraft, wird Warhammer Online womöglich ein Dauerbrenner!
Grafik und Lizenz		
Die mächtige Buchvorlage macht sich bezahlt: Es wimmelt von bekannten Charakteren und Ortschaften, die glaubhafte Welt ist dicht besiedelt. Zukünftige Add-ons erweitern die bislang auf Eriador begrenzte Spielwelt. Dank hochauflösender Texturen und bildschöner Landschaftsgestaltung gehört auch die Grafik zur besten im Genre, verlangt aber auch moderne Hardware.	**Blizzards Meisterwerk** war schon bei seiner Veröffentlichung technisch veraltet. Nur das perfekte, wenn auch arg bunte Comic-Design rettet das Spiel heute vor dem Grafik-Tod. Ein Vorteil: Die Hardware-Anforderungen sind niedrig. Dank der Warcraft-Strategiespiele ist die Handlung interessant, die Spielwelt stimmungsvoll und reich an einprägsamen Charakteren.	**Neben den beliebten Tabletop-Spielen** sind auch viele Romane und Geschichten im Warhammer-Universum entstanden, die Fangemeinde ist riesig. Entsprechend detailverliebt muss die Spielwelt sein! Optisch bewegt sich Warhammer Online irgendwo zwischen HdRO und WoW: Leicht comichaft, aber doch düster, technisch mehr solide als wirklich zeitgemäß.

lin-Squiqtreiba schickt dafür seine Squiqs, gefräßige kleine Monster, in den Kampf. Reine Heilerklassen gibt es nicht, jeder Charakter ist „voll kampftauglich".

Kern des Spiels ist das Reich-gegen-Reich-System (kurz: RvR), das wir auf Seite 79 genauer erklären. Die Kurzfassung: Durch gelöste Quests und siegreiche PvP-Kämpfe erhält der Spieler Siegespunkte für sein „Reich", also für seine Seite. Je mehr Punkte, desto größer die Chance, ein feindliches Gebiet einzunehmen. Erobern die Zwerge so etwa eine Zone der Grünhäute, ist damit der erste Schritt des Feldzugs getan. Es folgen weitere Gebietseroberungen, bis ein Kampf um die feindliche Hauptstadt entbrennt. Diese Schlacht, so Attaba, ist der Höhepunkt des Spiels. Später erhält die geschlagene Fraktion einen Bonus auf ihren Punktegewinn, sodass sich die Chancen ausgleichen, Gebiete wieder an ihre Besitzer wandern und der RvR-Zyklus von Neuem beginnt.

Als imperialer Feuermagier lösen wir im Startgebiet die ersten Quests, das Spielgefühl erinnert dabei in der Tat an World of Warcraft. Sammelaufträge, Botengänge, Auftragsmorde, Suchaktionen – alles dabei, alles fein. Neu im Genre und überaus cool: die öffentlichen Quests. Marschiert man durch ein Gebiet, besteht die Möglichkeit, dass automatisch ein Quest-Hinweis aufpoppt. Solche Aufgaben muss man nicht annehmen, sie sind in dieser Zone immer aktiv. Beispielsweise

DAS NEUE BELEUCHTUNGSSYSTEM

Als deutliche Verbesserung der Grafik hat EA Mythic das Beleuchtungssystem angekündigt. Herausgekommen sind stinknormale Licht-Effekte, die für etwas mehr Atmosphäre sorgen.

Besonders in düsteren Dungeons sind Schatten und flackernder Fackelschein willkommene Spannungsspender. Das neue Lichtsystem taucht diese graue und kahle Zwergenfestung in ein stimmungsvolles Farbenspiel.

Meinung: Derartige Lichteffekte verbessern den Look des Spiels zwar spürbar, sind aber seit vielen Jahren Grafikstandard. Warum hat das so lange gedauert?





DURCHDACHT | Dank des Moral- und Taktiksystems (siehe Fließtext unten) sind vielfältige Charaktere möglich.



SOLO | **Warhammer Online** zwingt nicht zum Gruppenspiel: Öffentliche Quests eignen sich für jedermann.

SICHTBAR | Level und Fortschritte sieht man Charakteren an: Orks werden muskulöser, die Bärte der Zwerge wachsen.

sind Nahrungsmittel zu beschaffen, um einen Riesen zu füttern – eine Mammutaufgabe, an der alle arbeiten können, die sich zufällig in der Nähe aufhalten. Ohne den Zwang, eine Gruppe zu bilden! Bei Erfolg streichen all jene die Belohnung ein, die mitgeholfen haben.

Das durchdachte Interface wirkt vertraut. Sinnvolles der Konkurrenz wurde übernommen – aus **Guild Wars** kennt man zum Beispiel, Zauber in eine Warteschlange zu setzen. Bei der Charakterentwicklung hat man sich Gedanken gemacht, um einzigartige Helden zu ermöglichen. Bekanntes Prinzip: Nach einem Levelaufstieg tauscht man seine Talentpunkte gegen zusätzliche Skills. Neu hingegen: das Moral- und Taktiksystem: Eine Moral ist ein Talent, das in eine spezielle Schnellzugriffsleiste wandert. Wer viele Kämpfe nacheinander bestreitet, füllt seine Moral-Anzeige und macht so die Skills verfügbar. Dann genügt ein Klick, um etwa einen Heilbonus auf seine Gefährten zu wirken.

Auch die Taktiken sind originell: Dabei kombiniert man spezielle Eigenschaften zu einem Skill-Set, etwa höheren Schaden gegen Grünhäute in Verbindung mit Kraftregeneration. Diese Sammlung von Taktiken wird einem nummerierten Slot zugewiesen. Mehrere solcher Skill-Pakete lassen sich abspeichern und zwischen den Kämpfen ganz einfach umschalten. So stimmt man seinen Helden flexibel und schnell auf verschiedene Situationen ein.

Von den vielen PvP-Modi spielten wir ein Szenario. Auf dem instanzierten Schlachtfeld rückten wir im Team gegen eine feindliche Spielergruppe vor, mit dem Ziel, drei strategische Punkte zu halten. Ein simpler Domination-Modus also, der aber dank der tollen Klassen und sehr guten Bedienung sofort für Spielspaß sorgt. Uns fiel dabei die Kollisionsabfrage auf, für Online-Rollenspiele ein ungewöhnliches Feature. Der Sinn: Breitschultrige Tanks können beispielsweise einen schmalen Gang versperren und den Feind so von den schwach gepanzerten Heilern fernhalten. Außerhalb der PvP-Schlachten war die Kollisionsabfrage jedoch inaktiv, so dass sich niemand um seinen Platz bei wichtigen NPCs schlagen muss.

Nach wie vor unklar ist das Handwerkssystem: Laut Attaba soll es – wie alles in **WAR** – eine wichtige Rolle im Völkerkonflikt spielen. Welche das ist, erfahren wir wohl erst in der Beta. Und wenn nicht, schauen wir noch mal bei GOA vorbei. ❑



SCHICK! Stolz präsentiert dieser Chaos-Auserwählte die Rüstungssets der Stufen T2, T3 und T4 (von links nach rechts).

ERSTEINDRUCK

Felix Schütz

Kommt hier die Erlösung für alle, denen Blizzards PvP-Konzepte zu langweilig sind? Ich denke: Ja, das Potenzial ist da. Denn: RvR ist dank **Dark Age of Camelot** erprobt, es funktioniert. Selbst mir als PvP-Muffel erschließen sich bei derart coolen Klassen und intelligenten Spieler-Kämpfen neue Spaßhorizonte. Obwohl mich die Grafik nach wie vor enttäuscht: Ich lechze nach der Beta.

ENTWICKLER: **EA Mythic**
ANBIETER: **Electronic Arts/GOA**
TERMIN: **1. Quartal 2008**

Das RvR-System im Überblick

Die Welt von **Warhammer Online** ist eine persistente wie in **World of Warcraft**, also offen und frei begehbar. Ebenso ist sie in Zonen unterteilt, die den verfeindeten Völkern zugeordnet sind. Ziel ist es, die Gebiete der anderen Seite einzunehmen – das System bezeichnet man als Reich-gegen-Reich (RvR). Gebiete erobert nur die Seite, die ausreichend Siegespunkte besitzt. Wie genau man diese Punkte verdient, steht unten auf dieser Seite.

Einer Zone der Imperialen steht beispielsweise eine Zone der Chaos-Fraktion gegenüber, im Schaubild mit der Nummer 1 markiert. Haben die „Guten" fleißig Punkte erwirtschaftet, wird das Gebiet der Chaos eingenommen. Siegespunkte fließen nun in die Gebiete der Stufe 2 (Stufen werden auch als „Tier" bezeichnet). So „arbeitet" sich eine Fraktion bis zu den entscheidenden Schlachten der Stufe 4 vor. Diese münden in der Eroberung der gegnerischen Hauptstadt. An welchen Fronten und auf welche Weise man kämpft, entscheidet der Spieler. ❑



1 2 3 4

4

1 2 3 4

▶ **TERRITORIEN** | Jeder Rasse sind Gebiete zugeordnet; der Spieler entscheidet in Abhängigkeit von seinem Level, wo er kämpfen möchte. Je hochstufiger die Gebiete, desto mehr PvP-Bereiche enthalten sie. In diesen deutlich markierten Zonen gelten Open-PvP-Regeln, das heißt: Spieler verfeindeter Fraktionen dürfen sich hier gegenseitig attackieren. Wer keine Lust auf PvP hat, meidet diese Bereiche – allerdings gibt es viele Quests, die den Spieler genau dorthin führen. PvP und PvE gehören in **WAR** zusammen!

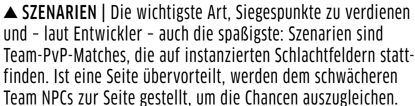
▶ **FORTSCHRITT** | Ganz gleich welchen Level ein Spieler hat oder in welchem Gebiet er sich aufhält: All seine Taten – Quests, PvP, sogar das Handwerk – tragen zu dem gesamten Fortschritt seiner Fraktion bei. Konkret bedeutet das: Selbst die auf Anfänger-Leveln erwirtschafteten Siegespunkte spielen noch in das Gesamtergebnis mit ein, selbst wenn die niedrigstufigen Feindgebiete bereits eingenommen wurden.

STREIT UM SIEGESPUNKTE: SO KÄMPFT MAN FÜR SEIN REICH!

▶ **PVE UND ÖFFENTLICHE QUESTS** | Für das Lösen von Aufgaben – dazu zählen auch die öffentlichen Quests – gewinnt der Spieler Siegespunkte, mit denen er sein Reich unterstützt. Auf diese Weise tragen auch Spieler zu dem Gesamtsieg bei, die komplett auf PvP-Kämpfe verzichten möchten.







▲ **SZENARIEN** | Die wichtigste Art, Siegespunkte zu verdienen und – laut Entwickler – auch die spaßigste: Szenarien sind Team-PvP-Matches, die auf instanzierten Schlachtfeldern stattfinden. Ist eine Seite übervorteilt, werden dem schwächeren Team NPCs zur Seite gestellt, um die Chancen auszugleichen.



▲ **SKIRMISH (OPEN PvP)** | In jedem Gebiet befinden sich spezielle PvP-Zonen, sie sind rot auf der Übersichtskarte markiert. Wer sie betritt, schaltet sich für PvP-Kämpfe frei und kann gegen Spieler der anderen Seite – also Gut gegen Böse – antreten. Die Gewinner erhalten Siegespunkte.



▲ **EROBERUNG DER STADT** | Höhepunkt des RvR ist die Eroberung der feindlichen Hauptstadt. Hat eine Seite genügend Siegespunkte gesammelt, alle Gebiete (Punkt 1 bis 3) eingenommen und sich zu Punkt 4 vorgearbeitet, entbrennt die Schlacht um die Stadt. Die siegreiche Partei soll die Ortschaft sogar plündern dürfen, es wartet die beste Beute im Spiel. Aber: Wie genau der Städtekampf aussieht, wissen bislang nur die Entwickler.

◀ **SCHLACHTFELDER** | Jede PvP-Zone (siehe auch Punkt „Skirmish" links) enthält umkämpfte Punkte, die – von einer Fraktion eingenommen – einen Batzen Siegespunkte einbringen.


„Kane & Lynch könnte
ein echter Action-Hammer werden.“
GamePro
Keine Jugendfreigabe
gemäß § 14 JuSchG
usk
Games for Windows
XBOX 360
PLAYSTATION
© 2007 EIDOS INTERACTIVE LTD. KANE & LYNCH: DEAD MEN™ EIDOS INTERACTIVE LTD. EIDOS AND THE EIDOS LOGO ARE TRADEMARKS OF THE EIDOS GROUP OF COMPANIES. IO INTERACTIVE AND THE IO LOGO ARE TRADEMARKS OF IO INTERACTIVE A/S. ALL RIGHTS RESERVED.


★★★★★
„Vielleicht das bislang beste Werk der tollen Dänen von IO Interactive!“
360 Magazin
FROM THE CREATORS OF HITMAN
AN IO INTERACTIVE & EIDOS PRODUCTION
KANE & LYNCH
DEAD MEN™
WWW.KANEANDLYNCH.COM
Io-Interactive
eidos

ANGRIFFSLUSITG | The Witcher bietet nicht umsonst eine Action-Rollenspiel-Ansicht: Kämpfe stehen oft auf der Tagesordnung – unsere Leser (r.) Karl, Nils, Andreas und Ruben (von links) hatten ihre Freude dran.

SNEAK PEEK

The Witcher

Von: Christian Burtchen

Dass im polnischen Rollenspiel auf hohem Niveau gehext wird, war uns klar – doch diese Qualität überraschte Leser wie Redakteure.

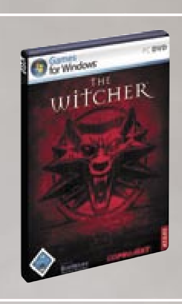
Weißhaarige Menschen sind offensichtlich groß im Kommen. Da gibt es zum einen den Bischof von Rom – vulgo Papst –, der sich ungebremster Beliebtheit erfreut, zumindest unter Katholiken. Da wäre zum anderen Gandalf, der besonders bei halbwegs fantasy-affiner Bevölkerung starke Popularitätszuwächse verzeichnet – klar, so jemand, der an der Bushaltestelle mal eben ein Pferdchen herbeizaubern kann, das ist schon was. Und, womit dieser Absatz dann endlich seiner einleitenden Funktion gerecht wird: Da wäre auch noch Geralt, Held des polnischen Autoren Sapkowski. Geralt ist, wie der Name des Spiels The Witcher vermuten lässt, ein Hexer. Allerdings kein knuffiger zauberstabfuchtelnder Bibi-Blocksberg-Dumbledore-Crossover, sondern ein morbider Charakter mit einem Vulgärvokabular, von dem sich selbst unsere Kollegen der PC Action etwas abschauen könnten.

Das erste Hexenwerk an diesem Samstagmorgen geschieht noch vor der eigentlichen Sneak Peek: Es gelingt The Witcher, den PC-Games-Redakteur aus dem Bett zu holen – daran scheitert so mancher Wecker. Auch alle gut gemeinte Hexerei der Welt jedoch ändert nichts an der Verkehrssituation, sodass um 9.30 Uhr nur drei der vier Sneak-Peek-Teilnehmer eintreffen. Andreas „Anbei" Beigel, bekannt aus der pcgames.de-Community, Rechtsanwalt Karl Friedrich und Browsergame-Programmierer Nils Peuser lassen sich zunächst fränkisches Backwerk und Kaffee schmecken.

Dann geht es endlich los – auf drei Rechnern ist das The Witcher-Intro zu sehen. Stimmungsvolle Belichtung, imposante Schauplätze und ein spektakulärer Kampf – aber das alles ist eigentlich schon bekannt. Trotzdem sind die Teilnehmer kurz davor, dem Monitor Beifall zu klatschen. „Bei mir fällt das Kinn bis nach unten", kommentiert Nils. „Ja, definitiv eines der

PC GAMES SNEAK PEEK: WAS IST DAS?

Ihre Meinung ist uns wichtig! Deshalb laden wir Sie, liebe Leser, in die Redaktion ein, wo Sie einen Tag lang ein ausgewähltes Top-Spiel auf Herz und Nieren testen dürfen. Und das Wochen vor der offiziellen Veröffentlichung. Für Ihre Mühe bedanken wir uns mit einem tollen Fan-Paket, das sich diesen Monat wie folgt zusammensetzt:



Wie kann ich mitmachen?

An der Sneak Peek kann grundsätzlich jeder Leser teilnehmen. Schauen Sie einfach auf unserer Webseite vorbei. Dort finden Sie alle Bewerbungsinformationen.

pcgames.de

- **Vollversion The Witcher**
- **Merchandising The Witcher**





NILS PEUSER ÜBER THE WITCHER
„Mehr Hilfestellung vor dem ersten Kampf wäre hilfreich. Hat man sich aber daran gewöhnt, dass es keine Klickorgie ist, sondern dass man seinen Kampfstil dadurch definiert, wie, wann und wohin man klickt, macht es außerordentlichen Spaß, Monster zu vertrimmen."



UNGESTÜM | Der Kampf bietet drei Kampfsysteme mit zwei Standard-Waffen. Für die Animationen wurde wie in **Two Worlds** Motion Capturing betrieben – die Kämpfe vermitteln ein realitätsnahes und dynamisches Gefühl von Körperlichkeit.

besten Spielevideos, das ich seit langer Zeit gesehen habe", pflichtet Karl bei.

Der fulminante Spieleinstieg erklärt einerseits die Person des Hexers Geralt und setzt andererseits den narrativen Rahmen für seine Amnesie. Dass der Wasserstoffperoxid-Zauberer sich an nichts erinnern kann, ist ein Zugeständnis an all jene Spieler, die die Buchvorlage von Andrzej Sapkowski nicht kennen, und erlaubt außerdem erzählerisch interessante Sprünge im Stile von Max Payne 2. Das Tutorial im Spiel führt unsere drei Recken nicht über einen bloßen Parcour, sondern legt gleich mit einem richtigen Kampf los: Die Burg, in der Geralt aufwacht, wird angegriffen.

Drahtzieher des Überfalls ist der Professor, dessen Name sogleich im Questlog auftaucht. Zu allen Charakteren, Orten, Quests und sonstigen Spieldetails finden sich hier hilfreiche Informationen – das gefällt den Teilnehmern.

Zuerst sind sie allerdings damit beschäftigt, den Angriff auf die Burg mit den anderen Mitstreitern abzuwehren – dabei erklärt das Spiel bildschirmweise die Steuerung. Das Zauberwort für fast jedes Rollenspiel: Kampfsystem. Während Spiele wie Gothic 3 eher darauf setzen, recht oft zu klicken und die Maus unter Inkaufnahme eines enormen Mauspadverschleißes hin- und herzuwetzen, gibt es bei The Witcher bestimmte Zeitpunkte, an denen Geralt idealerweise das Schwert schwingt. Diese signalisiert die Engine im einfachsten Schwierigkeitsgrad über ein kleines Symbol beim anvisierten Gegner, später nur noch über das Geräusch klirrender Schwerter. Geralt verfügt über drei Kampfstile für starke und schwache Gegner sowie für Gegnergruppen – die Icons dafür sind Andreas allerdings nicht eindeutig genug. Das ist anfangs „doch etwas gewöhnungsbedürftig", findet er. „Allerdings ist das wesentlich besser als das typische Dauergeklicke", entgegnet Karl.

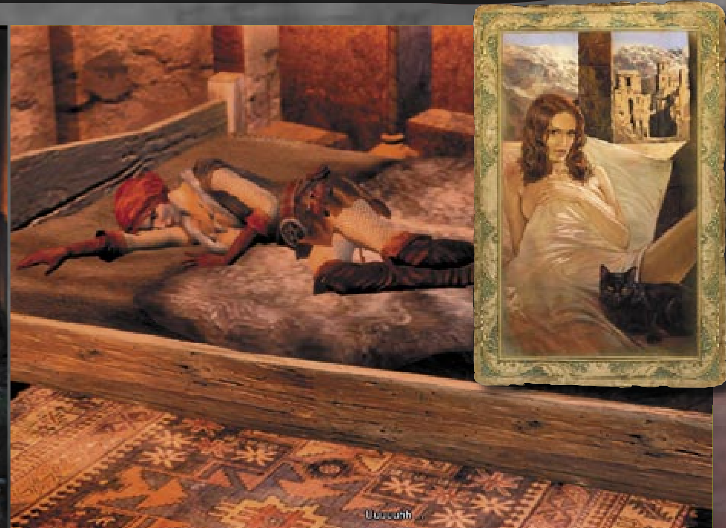
> „Finde die Ertrunkenen Menschen am Fluss."
>
> Ein Questgeber zu Nils

Trotzdem bedarf es einer gewissen Eingewöhnungszeit für die Steuerung, denn die lässt – ganz im Gegensatz etwa zu Two Worlds – kein Springen zu. Besonders an manchen Treppen nervt das die Leser. Nachdem der Angriff auf die Burg abgewehrt wurde, haben die Spieler die Wahl, sich näher mit der rothaarigen Schönheit Triss Merigold zu beschäftigen. Genau wie alle anderen Charaktere ist auch Triss absolut sorgfältig und glaubwürdig ausgearbeitet – lediglich die Lippen bewegen sich noch nicht synchron zum Gesprochenen. Außerdem sind sich die Teilnehmer uneins, ob die Sprachausgabe wirklich überzeugt.

„Sag ihnen, Sie sollen nicht mit der Rothaa-



NICHT SO GANZ NÜCHTERN | Trinkt Geralt zu viel, verschwimmt die Ansicht und es wird entsprechend schwieriger, den Hexer geradeaus zu steuern.



SCHÄFERSTÜNDCHEN | Relativ früh bietet sich Ihnen in **The Witcher** die Möglichkeit zum Beischlaf – dieser wird allerdings nur über eine eingeblendete Karte visualisiert.

LESERURTEIL

PC-GAMES-LESER ÜBER: THE WITCHER

Zwischensequenzen und Story



Leser: Eindeutig: Die Zwischensequenzen – teilweise vorgerendert, teilweise in der Spielengine – erreichen locker Referenzklasse. Die düstere, etwas verworrene Fantasy-Geschichte fasziniert die Teilnehmer auf Anhieb.

PC Games: CD Projekt wird der Romanvorlage auf jeden Fall gerecht, ohne sich in einer allzu strengen Erzählung zu verlieren. The Witcher inszeniert die Geschichte glaubwürdig und schafft es auch bei längeren Sequenzen, den Spieler durch das wechselnde Erzähltempo bei der Stange zu halten.

Charaktere



Leser: Eine frivole Hexe, die nicht für eine Prostituierte gehalten werden will, Reisende mit eigenen Geschichten, herumlungernde Landstreicher sowie Geralt und Triss – fast alle Charaktere sind einzigartig und gut ausgearbeitet.

PC Games: Eine glaubwürdige Welt mit „echten“ Menschen statt bloßer Bots ist essenziell für das Spielerlebnis in einem Rollenspiel. Da The Witcher Erwachsenenunterhaltung bietet, befinden sich derbe, in dieser Form seltene Personen abseits stereotyper Charakterbilder in der Umgebung.

Steuerung und Interface



Leser: Je nach Ansicht steuert der Spieler The Witcher per „WASD“-Tasten oder primär mit Maus – beides funktioniert, auch das Interface erschließt sich. Aber: Nicht alle Funktionen sind sofort eindeutig.

PC Games: Wir sind optimistisch, dass die wenigen Mängel in der Steuerung noch ausgebessert werden, zumal die fertige Version natürlich komplett in Deutsch erscheint. Wenig Hoffnung machen wir uns allerdings auf eine Springfunktion – die Zäune fungieren als bewusste Grenzen.

rigen schlafen“, riet Redakteur Felix Schütz noch am Vorabend. Er hatte sich bereits mit The Witcher auseinandergesetzt und in der festgestellten frühen Version noch kleinere Bugs festgestellt. So stürze das Spiel von Zeit zu ab, außerdem träten vereinzelt Questbugs auf – eben dann, wenn man sich zum Beispiel auf ein Schäferstündchen mit Triss Merigold einließe.

Sie ahnen es: Alles Warnen hat nichts genützt, die – natürlich rein spielerische – Neugier der männlichen Teilnehmerschaft schickt Geralt fast kollektiv zum Beischlaf. „Mal sehen, ob das beste Bett der Stadt uns aushalten kann“, raunt Triss Geralt zu – dann blendet das Bild über auf eine Spielkarte. Die mal postpubertär-niedlichen, mal recht derben Sprüche der Akteure zeigen, dass The Witcher ein Spiel für Erwachsene ist – und dabei deutlich authentischer als Gothic 2 mit dem Hafenbordell.

Natürlich hatte Felix Schütz recht: Die ungezügelten männlichen Hormone werden von der The Witcher-Engine sofort bestraft, das Spiel friert zum ersten Mal ein. Indes trifft Ruben Baske ein. Der 25-jährige Systeminformatiker, derzeit im First-Level-Support bei einem großen Rüsselsheimer Automobilkonzern tätig, hat schließlich die Tücken der A3 doch bewältigt und stürzt sich mit Verspätung ins Geschehen.

Jenseits des Schlafgemachs freuen sich die Teilnehmer derweil über neue Möglichkeiten. „Juchhu, endlich looten“, grinst Nils. Die Bewegungsfreiheit in The Witcher erscheint insgesamt etwas geringer als in anderen Rollenspielen, oft bewegen sich die Spieler auf gut abgegrenzten Pfaden – Zäune und Gewässer beschneiden Geralts (mitunter etwas zu lange) Wege.

Der Freude am Spielen tut das aber keinen Abbruch, denn es gibt für die Rollenspielfans genug zu entdecken. Obwohl auch The Witcher mit dem bekannten Speedtree-Verfahren arbeitet, um Bäume darzustellen, gefällt den Spielern die Landschaft insgesamt wesentlich besser als in anderen Rollenspielen. Das wahre Highlight von The Witcher sind aber nicht Spaziergänge durch die Mark, sondern die Charaktere der Spielwelt. Ein witziger Soundbug sei am Rande erwähnt: Wann immer Geralt mit einer Frau spricht, spielt die Engine Kampfmusik ab. Eigentlich ziemlich passend ...

So oder so: Die Gespräche mit den anderen Bewohnern – Hexen, Prostituierte, Banditen, Raufbolde, Reisende – amüsieren die Teilnehmer prächtig, Nils kommt aus dem Lachen und lauten Zitieren gar nicht mehr heraus. Karl Friedrich hingegen versucht sich als seriöser Rechtsanwalt zu profilieren und legt angeblich mehr Wert darauf, dass die Welt durch Frauen und Kinder viel glaubwür-



DYNAMISCHES DUO | Bereits im Tutorial kämpfen Sie zusammen – Triss Merigold führt Ihnen einen Zauber vor, der die Eindringlinge der Burg mächtig zurückwirft.



DUNKLER ZAUBER | Die Nacht in The Witcher ist sehr dunkel – ein Albtraum für unsere Bildbearbeitung – aber die Lichteffekte der verschiedenen Zauberer („Zeichen“) kommen besser zur Geltung.

An dieser Stelle verraten wir Ihnen, welche Aspekte des Spiels unseren Lesern gefallen haben und welche weniger gut ankamen.

Trendrichtungen

Da es sich bei den gespielten Versionen meist um Betas handelt und sich bis zum Veröffentlichungstermin noch vieles ändern kann, vergeben unsere Leser statt einer Wertung „nur" ein Tendenzurteil.


Erwartungen übertroffen


Erwartungen erfüllt


Erwartungen nicht erfüllt

Charakterentwicklung



Leser: Verwirrung am Anfang: Um Charakterpunkte nach einem Levelaufstieg zu verteilen, muss Geralt an einem geeigneten Ort für eine Weile meditieren. In den einzelnen Talentbäumen zwingt **The Witcher** die Spieler zu wirklichen Entscheidungen.

PC Games: Wenn es im fertigen Spiel genügend Plätze zum Meditieren gibt, stellt Geralts Zwangspause Spieler vor keine allzu große Geduldsprobe. Die vorhandenen Talente – von Ausdauer, Zauberkraft bis hin zu Schwips (kein Scherz) bieten reichlich Stoff für die Charakterentwicklung.

Künstliche Intelligenz



Leser: Bis jetzt gab es von der künstlichen Intelligenz nicht viel Schlechtes und wenig Herausragendes zu sehen. Tiere attackieren Geralt direkt, Gruppen von Gegnern versuchen, ihn zu umzingeln. Die Wegfindung in der **Sacred**-Ansicht funktioniert.

PC Games: Im späteren Spielverlauf zeigt sich, ob etwa menschliche Widersacher auch vernünftig Gruppen bilden und Hindernisse ausnutzen können. Allerdings ist ein schon gutes Zeichen, dass keine grundlegenden Fehler wie lebensmüde oder sich verirrende Nichtspielercharaktere auftreten.

Kampfsystem



Leser: Anfangs etwas gewöhnungsbedürftig: Ein Icon zeigt an, wann ein guter Zeitpunkt zum Klicken ist. Oft genug im richtigen Moment geklickt, löst Geralt Kombo-Aktionen aus. Die verschiedenen Kampfstile wirken sich merklich aus.

PC Games: Mit dem Kampfsystem beschreitet **The Witcher** einen Weg, der auf den ersten Blick etwas komisch, auf den zweiten aber erfrischend anders erscheint. Wichtig ist, dass Geralt im Laufe des Spiels genügend dazulernt, damit sich beim dritten Blick nicht Monotonie einstellt.

diger sei als etwa **Gothic 3** mit seiner männlichen Überpopulation. Doch nicht nur die Kerle haben es in **The Witcher** faustdick hinter den Ohren.

Ein Mädchen im Dorf etwa erzählt von ihrem Wunsch, später Barfrau zu werden. Apropos Bar: Natürlich darf in einem zünftigen Rollenspiel auch der Alkohol nicht fehlen – sogar ein Talentbaum steht Geralt hierfür zur Verfügung. Schaut der anämische Hexer etwas zu tief ins Glas, verschwimmt das Bild und Geralt schwankt nur noch. Auch hier übertrifft **The Witcher** deutlich die von **Gothic 2** gesetzte Marke, denn Geralt muss im Spiel nicht nur allerlei tierischen, menschlichen und magischen Geschöpfen die Vorzüge seiner Stahl- und Silberschwerter zeigen, sondern auch beweisen, dass er den einen oder anderen Schluck wie ein Mann aus echtem Schrot und Korn bestens verträgt.

> „Wo sind denn die Betrunkenen nur?"
>
> Nils nach ein paar Minuten am Monitor – und damit erster Leser-Kandidat für den Horn des Monats

Ein Alchemist fragt Geralt, ob er denn Einwände gegen eine Sezierung seines Körpers hätte, zur Not auch post mortem. „Mein Respekt vor Alchemisten nimmt gerade rapide ab", kommentiert der gefragte Hexer den Wunsch des Quacksalbers. Geralt spricht nicht viel, er ist oft zynisch und natürlich kein bisschen jugendfreier als die übrigen Bewohner – aber er besitzt einen echten Charakter, dessen Entwicklung, dessen Stimmung und dessen Gefühle nachvollziehbar sind. Den gesamten Handlungsverlauf über starren die Teilnehmer einerseits gebannt auf den Monitor, geben andererseits immer im Sekundentakt hereinprasselnden Wortwitze, die gut verzweigten Quests und Geschehnisse zum Besten – der Autor dieser Zeilen wagt die These, dass die **The Witcher**-Sneak die beste in seinem bisherigen Redakteursleben war. Unterdessen holt Video-Volontär Felix Helm nach und nach die Teilnehmer für ihre ersten Statements ab, die erwartungsgemäß positiv ausfallen – das komplette Video finden Sie auf pcgames.de.

Anderthalb Stunden später ist es Zeit für den nächsten Absturz auf einigen System – das Speichern und Laden funktioniert im Gegensatz zu **Gothic 3** aber bereits tadellos

SICHTWECHSEL

The Witcher bietet drei unterschiedliche Perspektiven.

Sie haben die Wahl, in einer **Sacred**-artigen Kamera von sehr weit weg zu spielen (1) – dann erreichen Sie das Interface auch komplett mit der Maus. Die hybride Kamera (2) ist etwas näher am Geschehen. Die typische Rollenspielansicht und -steuerung (3) gibt es in **The Witcher** auch.





NAME: Andreas „Anbei“ Beigel ALTER: 38 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Neverwinter Nights 2, Two Worlds

ANDREAS BEIGEL ÜBER THE WITCHER

„Es sieht wirklich umwerfend aus, sehr lebendig, am Tag trifft man Leute und in der Nacht liegen sie alle brav in ihren Betten. Vögel fliegen umher, Tiere laufen einem über den Weg – sehr stimmig, das Ganze! Auf ein Rollenspiel dieses Kalibers habe ich gewartet.“

RUBEN BASKE ÜBER THE WITCHER:

„Die Hintergrundgeschichte zieht einen von Anfang an in die Welt und man will unbedingt wissen, wie sie weitergeht. Nicht nur dass die Hauptstory super spannend ist, die Geschichten der kleinen Nebenquests machen das Story-Erlebnis fast perfekt!“

NAME: Ruben Baske ALTER: 25 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Der Herr der Ringe Online





NAME: Karl Friedrich ALTER: 32 Jahre
ZULETZT GESPIELT: Heroes of Might and Magic 5

KARL FRIEDRICH ÜBER THE WITCHER:

„Große Klasse! Sehr atmosphärisch und detailverliebt, schön düster gehalten und mit markanten Gesichtern der Nichtspielercharaktere, schöner Tag- und Nachtzyklus; ein wenig schade ist, dass man keinen meuchelnden Geralt entwickeln kann.“

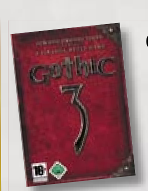
– und natürlich fürs Mittagessen. Der nahe gelegene Pizzadienst, im Wesentlichen von PC Games finanziert, schlummert an diesem Samstag wohl noch, beim Alternativservice stellen Sprachbarrieren für den bestellenden Redakteur eine große Herausforderung dar.

Obwohl auch in **The Witcher** noch nicht alle Texte eingedeutscht sind und mithin das eine oder andere polnische Wörtchen auftaucht, finden sich die Spieler gut zurecht. Die Bedienung erfolgt wahlweise eher **Gothic 3**- oder **Sacred**-typisch (siehe Kasten „Sichtwechsel“, Seite 85), nach und nach erschließen sich die zahlreichen Funktionen der Benutzeroberfläche. So verfügt Geralt beispielsweise über ein Amulett, das ihn vor kommenden Gegnern warnt.

Die Charakterentwicklung ist nicht frei wie in **Two Worlds**, aber auch nicht an Klassen gebunden. Innerhalb bestimmter Fertigkeitenbäume verteilen die Leser gewonnene Erfahrungspunkte, müssen sich aber zwischen konkurrierenden Talenten entscheiden. Diesen Ansatz findet Ruben interessant: „Klar, dann möchte man es später noch einmal durchspielen, um zu schauen, wie es mit anderen Talenten funktioniert.“ Das große **The Witcher**-Feature, das dynamische Entscheidungssystem, konnten die Teilnehmer auch nach über fünf Stunden Spielzeit kaum beurteilen, die Auswirkungen von Geralts Handlungen auf die Spielwelt zeigen sich deutlich später. Doch alles Quengeln nützt nichts, gegen 17 Uhr erschallt die neue Hauptquest „Fragebogen ausfüllen“. Anschließend gibt es die große Führung durch das Computec-Gebäude – und schon hext sich der beliebte Weißhaarige weg.

DER HEXER IM VERGLEICH

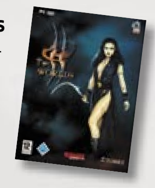
Die meisten Teilnehmer sind eingefleischte Rollenspiel-Fans. Wir baten sie daher, The Witcher mit einem anderen Titel ihrer Wahl zu vergleichen.



Gothic 3

Karl: „Beide Spiele sind schön ‚schroff‘, was die Atmosphäre betrifft – **Gothic 3** wirkt dabei jedoch ein wenig unbeholfen, **The Witcher** kommt glaubwürdiger rüber.“

Ruben: „Selbst in der Beta-Version sind viel weniger Bugs als **Gothic 3** am Verkaufstag hatte!“



Two Worlds

Andreas: „**Two Worlds** sieht schon gut aus, aber **The Witcher** legt da noch mal eine Schippe drauf. **Two Worlds** hat eine vollkommen frei begehbare Welt, da könnte sich **The Witcher** eine Scheibe von abschneiden. Die Geschichte von **The Witcher** scheint wesentlich komplexer zu sein.“

Neverwinter Nights

Nils: „Kein Spiel hat bei mir auf Anhieb so viel Sympathie geweckt wie **The Witcher**. Grafisch ist **Neverwinter Nights** natürlich keine Konkurrenz mehr für **The Witcher**. Die Steuerung ist bei einigen anderen Action-Rollenspielen flüssiger – hier gibt es Verbesserungsbedarf. Das Kampfsystem ist anders, aber nicht schlechter als bei den genannten Titeln.“



WER BIN ICH? | Im Intro von **The Witcher** wird Geralt in eine Burg gebracht – ähnlich wie in **S.T.A.L.K.E.R.** kann er sich den ganzen Spielverlauf über an nichts erinnern.



WER IST ER? | Das Questlog bietet ausführliche Informationen zu besonderen Ereignissen und allen Personen, die Geralt auf seinem Weg begegnen. Quests werden auch auf der Karte verzeichnet.

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT





P5K Serie

ASUS P5K PREMIUM/WIFI-AP

- INTEL® P35 Chipsatz für INTEL® CPUs
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 6x S-ATA II RAID, 1x U-133 + 2x eS-ATA RAID
- 6x USB 2.0, FireWire • 2x Gigabit-LAN
- WiFi-AP Wireless-LAN Karte
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX



204,-

ASUS P5K-E WiFi-AP

- INTEL® P35 Chipsatz für INTEL® CPUs
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe x16, 2x PCIe x1, 3x PCI
- 6x S-ATA II RAID, 1x U-133 + 2x S-ATA II RAID
- 6x USB 2.0, FireWire • Gigabit-LAN
- WiFi-AP Wireless-LAN Karte
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX



144,-

ASUS P5KC

- INTEL® P35 Chipsatz für INTEL® CPUs
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- zusätzlich 2x DDR3-RAM (1.066 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 4x S-ATA II, 1x U-133 + 2x S-ATA II RAID
- 6x USB 2.0, FireWire • Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX



119,-

ASUS P5KR

- INTEL® P35 Chipsatz für INTEL® CPUs
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 4x S-ATA II RAID, 1x U-133 + 2x S-ATA II RAID
- 6x USB 2.0, FireWire • Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX



111,-

ASUS P5K

- INTEL® P35 Chipsatz für INTEL® CPUs
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 4x S-ATA II RAID, 1x U-133 + 2x S-ATA II RAID
- 6x USB 2.0, FireWire • Gigabit-LAN
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX

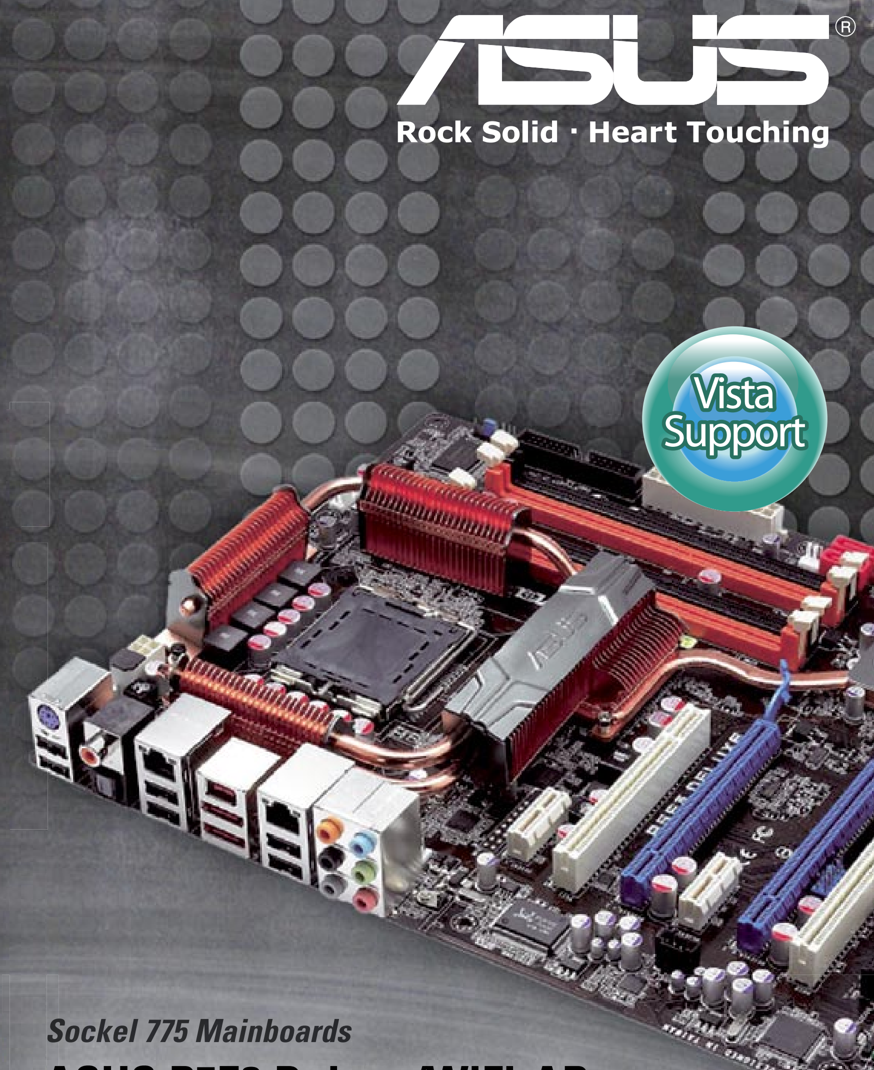


109,-

Alle Preise inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.

ASUS®

Rock Solid · Heart Touching



Sockel 775 Mainboards

ASUS P5E3 Deluxe/WiFi-AP

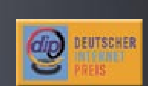
Leistungstarkes Mainboard auf Basis des neuen INTEL® X38 Chipsatzes für INTEL® Quad Core CPUs und bis zu 8 GB DDR3 Arbeitsspeicher. Ausgestattet ist das Mainboard mit Dual-W-LAN und einem 8-Kanal HD-Sound Chip.

- INTEL® X38 Chipsatz für INTEL® CPUs inkl. der Core™ 2 Quad Generation
- 4x DDR3-RAM (1.333 MHz, Dual-Channel)
- 3x PCIe x16, 2x PCIe x1, 2x PCI
- 6x S-ATA II RAID, 1x U-133 + 2x eS-ATA RAID
- 10x USB 2.0, FireWire
- 2x Gigabit-LAN
- dual WiFi-AP Wireless-LAN Karte (mit zwei Antennen)
- „StackCool 2-Technologie", Kupfer-Heatpipe
- 8-Kanal HD-Sound
- ATX

319,-

* € 0,14 / Minute aus dem dt. [redacted]

Mehr von ALTERNATE gibt's auf den Seiten 134-135









24 Stunden Bestellhotline:

01805-905040*

WWW.ALTERNATE.DE

Top-Games geschenkt!

Wer sich jetzt für das PC-Games-Abonnement entscheidet, erhält gratis ein PC-Spiel nach Wahl dazu!

ANNO 1503 Königs-Edition
Fettes Paket mit Vollversion **Anno 1503** + Add-on **Schätze, Monster & Piraten!**
Prämie: 003111

GTA Vice City
Lebendige Spielwelt, klasse Grafik, toller Sound – Spielspaßgarantie für viele Stunden!
Prämie: 002580

Gothic Collector's Edition mit **Gothic**-Original, **Gothic 2**-Original + Add-on **Gothic 2: Nacht der Raben!**
Prämie: 003112

Ein Jahresabo von PC GAMES – das ideale Geschenk für jeden Gamer!

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

❐ Für mich selbst ❐ Als Geschenk für eine/n Freund/in

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Anschrift des Beschenkten (nur ausfüllen, wenn Sie verschenken möchten):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Bitte senden Sie mir folgende Spiele-Prämie:
- ■ **ANNO 1503 Königs-Edition** (Art.-Nr.: 003111)
- ■ **GTA Vice City** (Art.-Nr.: 002580)
- ■ **Gothic Collector's Edition** (Art.-Nr.: 003112)

(Bitte nur eines ankreuzen; Angebot nur, solange Vorrat reicht)

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:
Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PG JA 10

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



TEST

XXL-TESTS | BUDGET | RUHMESHALLE | EINKAUFSFÜHRER


Christian Burtchen

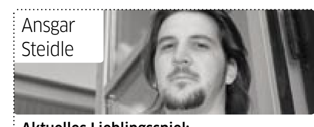
Aktuelles Lieblingsspiel:
Anno 1701: Der Fluch des Drachen (Beta)
Größte Enttäuschung:
Der Nürnberger Wohnungsmarkt


Robert Horn

Aktuelles Lieblingsspiel:
Bioshock
Größte Enttäuschung:
Mein Plüsch-Headcrap wurde geklaut!


Felix Schütz


Aktuelles Lieblingsspiel:
Bioshock und Metroid Prime 3 (Wii)
Größte Enttäuschung:
Dirk Gooding wechselte zu PCG WoW


Ansgar Steidle

Aktuelles Lieblingsspiel:
Bioshock
Größte Enttäuschung:
Siedler: Aufstieg eines Königreichs


Sebastian Thöing

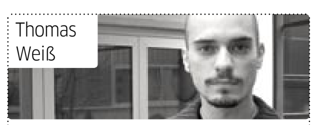
Aktuelles Lieblingsspiel:
Cbox-Redaktionssystem für pcgames.de
Größte Enttäuschung:
The Darkness (dt.) für Xbox 360


Sebastian Weber

Aktuelles Lieblingsspiel:
Bioshock
Größte Enttäuschung:
Robert sitzt nicht mehr neben mir.


Stefan Weiß

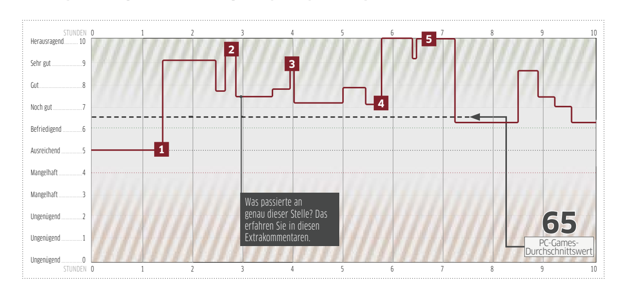
Aktuelles Lieblingsspiel:
Bioshock
Größte Enttäuschung:
Das vorzeitige Ende des Sommers


Thomas Weiß

Aktuelles Lieblingsspiel:
Nichts zu spielen da, das mich packt.
Größte Enttäuschung:
Overclocked. Hatte mir mehr erhofft.

SO TESTEN WIR

Die Motivationskurve



Entscheidend: der Spielspaß
Beim PC-Games-Testsystem zählt nur das, worauf es ankommt: der Spielspaß.

So gehen wir vor:
Ähnlich wie im Boxsport vergeben wir nach jeder Runde (nach jeder Mission, nach jedem Level, nach jeder Stunde etc.) eine Wertung zwischen 0 und 10 Punkten, von „gähnender Langeweile" bis „Hochspannung pur". Aus der benötigten Spielzeit und den Einzelwertungen ergibt sich die Spielspaßwertung.

Mit vielen Punkten belohnen wir:
- Glaubwürdige Spielwelt
- Abwechslung durch neue Einheiten, Schauplätze etc.
- Liebevolle Spieldetails
- „Magische Momente" – Situationen, die einem Wochen und Monate im Gedächtnis bleiben

Zusätzlich bei Multiplayer-, Renn- und Sportspielen:
- Große spielerische Freiheiten
- Interessante taktische/strategische Möglichkeiten

Abzüge gibt es für:
- Zu hoher Schwierigkeitsgrad (unfaires Speichersystem)
- Technische Mängel (Abstürze)
- Spielerische Längen, ausufernde Zwischensequenzen
- Erhebliche Spielunterbrechungen (Ladezeiten)
- Nicht genau erklärte Spielfunktionen
- Ungenaue/umständliche/komplizierte Steuerung
- Abläufe, die sich ständig wiederholen
- Fehlende Abwechslung

Jede Stunde zählt.
Bei einem umfangreichen Echtzeit-Strategiespiel mit zig Missionen und zig Spielstunden fällt eine etwas schwächere Mission weniger ins Gewicht. Ein Shooter hingegen, der nach zehn Stunden durchgespielt ist, darf sich keinen Durchhänger erlauben. Das derzeitige Bewertungssystem ist deshalb strenger und kritischer als früher. Daher sind die Spielewertungen nur noch bedingt mit jenen der Vorjahre vergleichbar. Mit dem 1. Januar 2006 hat eine neue Wertungszeitrechnung begonnen.

Ihre Vorteile:
- Nur die PC-Games-Motivationskurve zeigt, wie sich der Spielspaß entwickelt – vom Tutorial bis zum Abspann.
- Substanzlose Grafikblender werden entlarvt.
- 100%ige Transparenz und Ehrlichkeit; Sie sehen, was gespielt, getestet und bewertet wurde.

Die Spielspaßwertung

> 90% | Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt.

> 80% | Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen.

> 70% | Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen.

> 60% | Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert, kommt dieser gerade noch befriedigende Titel für Sie infrage.

> 50% | Gerade noch ausreichend: Grobe technische und spielerische Mängel erfordern große Leidensfähigkeit.

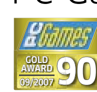
< 50% | Buchstäblich mangelhafte Spiele gefährden Ihre gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht empfehlenswert.

USK-Einstufungen



1) Ohne Altersbeschränkung
2) Ab 6 Jahren
3) Ab 12 Jahren
4) Ab 16 Jahren
5) Keine Jugendfreigabe

PC-Games-Awards




PC-Games-Award | Hervorragende Spiele erkennen Sie am PC-Games-Award in Silber (ab 85 Punkten). Referenzspiele bekommen den begehrten PC-Games-Award in Gold (ab 90 Punkten).



Technik-Award | Dieses Spiel ist technisch wegweisend und kann den Kauf allein durch die Grafik rechtfertigen. Besitzer von High-End-Hardware reizen dadurch ihr System voll aus.

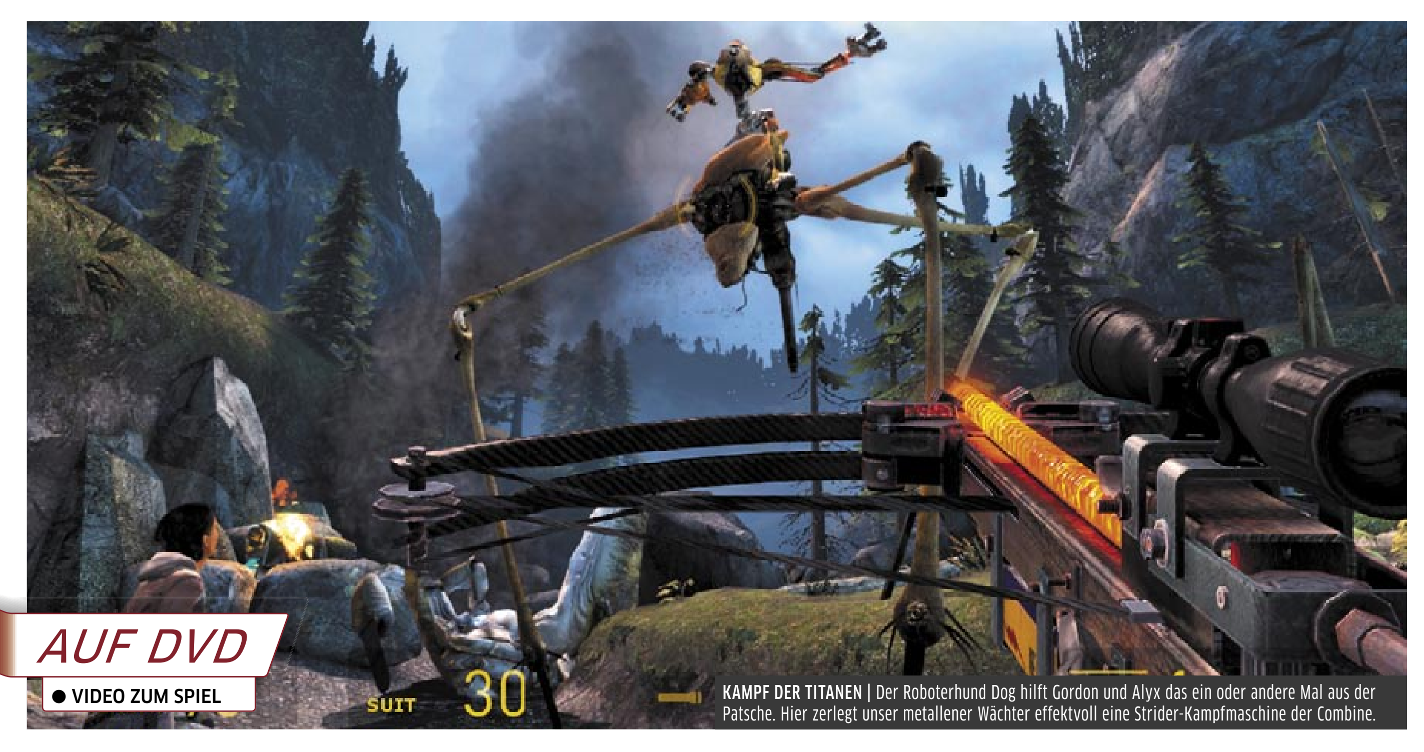


Sound-Award | Dieses Spiel bietet ein außergewöhnliches Sound-Erlebnis (Raumklang, Musik, Effekte). Der Sound hat maßgeblichen Anteil am Spielspaß.



„Zum Testen um die Welt fliegen?"

Was mit **Half-Life 2** begann, bleibt auch bei der Orange Box lästige Realität. Wer Valves Spiele testen will, muss zu ihnen kommen – nach Seattle, USA. Wie der Berg zum Propheten eben. Zugegeben, die Bedingungen dort waren ideal, wir hatten ausreichend Zeit und bekamen bei Problemen hervorragende Unterstützung. Unangenehm ist so etwas aber allemal. Oder möchten Sie bei einer Einladung zum Essen dem Koch ins Gesicht sagen, wie versalzen seine Suppe ist? Nicht dass Valves Suppe versalzen war, im Gegenteil. Aber: Eine Testversion in der eigenen Redaktion bringt viele Vorteile: schnell noch einmal die wichtige Stelle nachspielen, flugs ein paar schönere Screenshots fertigen. Schließlich wollen wir uns in Ruhe und ohne Zeitdruck mit den Spielen beschäftigen. Bei **Crysis** bahnt sich Ähnliches an: Es machen Gerüchte von Vor-Ort-Tests die Runde, Horrorszenarien von Turnhallen voll mit Testrechnern lassen Redakteure erbleichen. Ein Blick in die Zukunft? Besser nicht, denn solche Tests sind in Ausnahmefällen zu stemmen. Werden Sie zur Regel, leidet der Artikel und damit das Heft. Und das wollen die Entwickler bestimmt nicht.



KAMPF DER TITANEN | Der Roboterhund Dog hilft Gordon und Alyx das ein oder andere Mal aus der Patsche. Hier zerlegt unser metallener Wächter effektvoll eine Strider-Kampfmaschine der Combine.

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX

Episode Two



Von: Robert Horn

Der Mann mit der Brechstange ist wieder im Einsatz. Es gilt, eine Invasion der Combine zu verhindern. Am Ende wird jemand sterben.

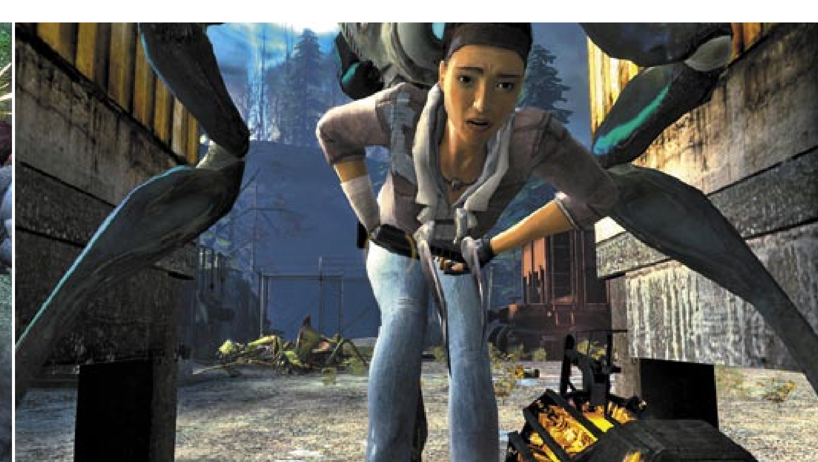
Es ist schon fast Tradition. Das Abenteuer **Episode Two** beginnt dort, wo der Vorgänger endete. Kurzer Blick zurück: Gordon Freeman, der schweigsame Bartträger, flieht zusammen mit der schnuckeligen Alyx Vance aus der Zitadelle in City 17. Dabei stibitzen die beiden wichtige Informationen der außerirdischen Combine und werden fortan ununterbrochen gejagt. Zum Ende von **Episode One** rast das dynamische Duo auf einem vermeintlich sicheren Zug Richtung Freiheit – bis dieser von der Druckwelle der explodierenden Zitadelle erfasst wird. Was bleibt, ist ein weißer Bildschirm und das Wissen, dass die Geschichte der beiden in **Episode Two** ihre Fortsetzung findet.

Diese Geschehnisse erzählt ein schmuck gerenderter Vorspann zu Beginn des zweiten Add-ons für **Half-Life 2**. Kurz darauf erwachen Sie in dem total zerstörten Zug. Natürlich ist sämtliche Ausrüstung spurlos verschwunden. Einzig die Gravity-Gun (auch Gravitron genannt) drückt Ihnen Ihre Begleiterin Alyx nach wenigen Spielminuten in die Hand. Viel mehr bleibt Ihnen nicht, um sich gegen die ersten Gegner zu wehren. Zum Glück ist Ihre hübsche Gefährtin bewaffnet, sodass Sie anfangs mehr damit beschäftigt sind, Hindernisse aus dem Weg zu räumen.

Dass dies nicht so bleibt, sollte klar sein. Im Laufe der gut acht Stunden Spielzeit greifen Sie nach und nach alle Waffen ab, die **Half-Life 2** zu bieten hat, seine geliebte Brechstange darf Gordon schon nach rund einem Drittel der Spiel-



ABWEHRSCHLACHT | Antlions attackieren den unterirdischen Stützpunkt der Rebellen. Wir helfen, indem wir Geschütztürme an den einzelnen Tunneln postieren. Trotzdem werden wir am Ende überrannt.



SCHRECKSEKUNDE | Ein Moment verzweifelter Hilflosigkeit: Ein Hunter macht Alyx hinterrücks nieder. Einzugreifen ist unmöglich. Wir müssen zusehen, wie das Monster Alyx durchbohrt.

DIE SACHE MIT DEN EMOTIONEN

Mit gelungenen Gesichtsanimationen und aufwendigem Motion-Capturing schafft es Entwickler Valve, seinen Protagonisten eine gehörige Portion Leben einzuhauchen.

Gäbe es eine Hitliste der beliebtesten Helden-Gefährten, Alyx Vance wäre sicherlich auf Platz 1. Das liegt aber nicht nur an der hautengen Jeanshose, die die junge Dame trägt. Alyx ist ein Charakter mit Gefühlen. Sie freut oder fürchtet sich, grinst schelmisch und zeigt ehrliche Erleichterung, wenn Gordon von einem seiner vielen Alleingänge unversehrt zurückkehrt. Gefühlsregungen solcher Art sind es, die die Half-Life 2-Saga von anderen Shootern abheben.



▲ **TRAUER** | Dog, der mechanische Roboterhund, liegt nach einem Kampf regungslos am Boden. Alyx beugt sich voller Sorge über ihn und trauert um einen verloren geglaubten Freund.

▶ **ERLEICHTERUNG** | Als Dog sich wieder aufrappelt, ist Alyx überglücklich und schließt den Blechhund voller Freude in die Arme. Wir würden sie am liebsten beide ans Herz drücken!

▲ **ANGST** | Zu Beginn ist Alyx verzweifelt. Die Sorge über das Wohlergehen ihrer Freunde spiegelt sich deutlich auf ihrem Gesicht wider.

▶ **STICHELEI** | Als Dr. Eli Vance seine Tochter zusammen mit Gordon sieht, kann er es sich nicht verkneifen, die beiden zu necken.

◀ **FREUDE** | Beim Wiedersehen von Alyx und ihrem Vater kochen die Emotionen über: Die junge Frau ist hocherfreut, ihren Papa unversehrt vorzufinden, und strahlt über das ganze Gesicht.

zeit wieder an sich nehmen. Einzig die modifizierte Gravitiy-Gun bleibt Ihnen bei dieser Episode verwehrt. Neue Schießprügel suchen Sie vergeblich. Aber das kennen Sie ja schon aus Episode One.

Zurück zur Geschichte: Kaum aus dem zerstörten Zugwrack befreit, sehen Sie in fantastischer Optik, was von der Zitadelle und City 17 übrig geblieben ist. Aus den rauchenden Trümmern steigen noch immer Alien-Drohnen auf. Schnell machen Sie sich auf den Weg. Sie müssen rasch Kontakt zu den Rebellen aufnehmen und ihnen von den Daten, die Sie in Episode One ergattert haben, erzählen! In gewohnter Manier führt Sie das Spiel durch dunkle Gänge voller Zombies und Hindernissen, die Sie nur durch geschickten Einsatz der Gravity-Gun umgehen. So reißen Sie zum Beispiel Holzlatten von einer Minenlore, die daraufhin krachend in einen vorher versperrten Tunnel rast. Schwächen der Spielmechanik erleben Sie dabei nicht. Immer kurz bevor ein Abschnitt beginnt, eintönig zu werden, wartet mit Sicherheit ein erfrischender Szenenwechsel hinter der nächsten Ecke.

Zwischendrin sorgen gänsehautwürdige Momente für Motivation. Einen davon erleben Sie bereits eine halbe Stunde nach Spielstart: Während Alyx wartet, kriechen Sie in ein Haus, um den Schalter für ein elektrisches Tor zu finden. Alyx kommentiert Ihr Tun unterdessen immer wieder mit süffisant-komischen Sätzen und grinst Sie dabei frech an. Auf dem Rückweg greift urplötzlich ein Hunter an, eine kleine, agile Version der Strider. Hilflos müssen Sie mit ansehen, wie Alyx schwer verletzt wird. Anstatt solche Szenen in Zwischensequenzen abzufeiern, manövriert Sie das Spiel geschickt in eine bewegungsunfähige Lage und degradiert Sie so zum Beobachter. Valve versteht es, diese beeindruckenden Erlebnisse mit gewöhnlichen Shooter-Elementen zu vermischen, um eine von Anfang bis Ende spannende Geschichte zu erzählen.

Einige Neuerungen haben sich doch in Episode Two einge-



INVASION | Als wir aus den Antlion-Minen ins Freie kommen, erblicken wir die Armee, die zur Basis der Rebellen vorrückt. Ganz klar, wir müssen schneller sein und unsere Freunde warnen!



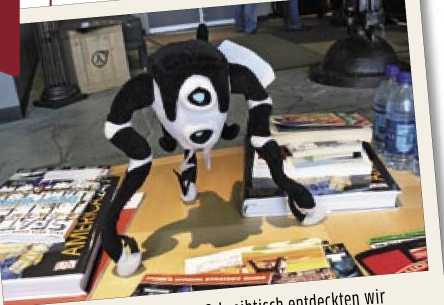
HARTE NUSS | Der Kampf gegen Strider und Hunter gehört zu den knackigsten Gefechten im Spiel. Die kleinen Biester treten meistens zu dritt auf und machen Ihnen das Leben gehörig schwer.

UNSER TESTTAGEBUCH

Für die Orange Box sind wir nach Seattle geflogen, um die Spiele direkt vor Ort beim Entwickler Valve zu testen. Ein Reisebericht:

Tag 1, 4.9.2007 | 09:00 Uhr

Nach gut 15 Stunden Anreise und einem ordentlichen Jetlag betrete ich am Montagmorgen voller Erwartung das Büro von Valve. Ein kurzer Rundgang durchs Gebäude und schon geht's einen Stock höher in die Testräume. Hier ist bereits alles vorbereitet. Los geht´s mit **Episode Two**: Unsere DVD-Redakteure daheim warten ungeduldig auf Material! Gegen Nachmittag brennt dann die Luft bei einer Runde **Team Fortress 2** gegen die Valve-Jungs.



KUSCHELMONSTER | Auf dem Schreibtisch entdeckten wir diesen Prototyp eines Spielzeug-Hunters. Knuffig, der Kleine!

Tag 2, 5.9.2007 | 10:00 Uhr

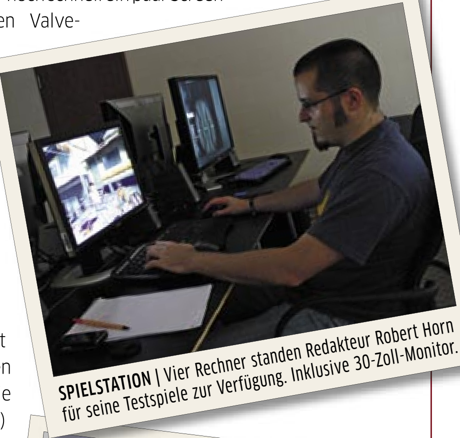
Nicht lange warten, direkt starten! Schließlich will ich **Episode Two** noch durchspielen. Mittags flimmert der Abspann über den Bildschirm. Nach einem griechischem Mittagessen widme ich mich **Portal** – und bin verwundert, wie kurz das Spiel ist. Und wie unglaublich witzig. Später starten die Valve-Mitarbeiter wieder eine Runde **Team Fortress 2**. Klar, dass ich mitmache! Merke: Spiele niemals gegen Entwickler in ihrem eigenen Spiel. Die Schmach ist vorprogrammiert.



SIEGERTYPEN | Ein Blick in Valves Eingangshalle zeigt Trophäen vergangener Tage.

Tag 3, 6.9.2007 | 10:00 Uhr

Heute ist alles vorbei. Nur noch schnell ein paar Screenshots machen und den Valve-Jungs tschüs sagen. Überraschend werde ich noch auf ein Spielchen **Left 4 Dead** eingeladen. Aus einer geplanten halben Stunde werden über zwei. Zum Abschied gibt es von PR-Mann Doug Lombardi eine süße Headcrab-Plüschfigur. Was jetzt bleibt, sind 15 Stunden Rückreise. Zeit genug, die Eindrücke (siehe unten) zu verdauen.



SPIELSTATION | Vier Rechner standen Redakteur Robert Horn für seine Testspiele zur Verfügung. Inklusive 30-Zoll-Monitor.



LECKERLI 1 | Zum Mittagessen gibt's fettige Burger. Der Profi schafft es, dabei nicht die Tastatur zu verschmieren.

LECKERLI 2 | Gestresste Valve-Mitarbeiter (und Gast-Tester) greifen hier freimütig zu.



TIEFFLUG | Der Helikopter bombardiert einige Rebellen. Wir kommen zu Hilfe und schleudern die abgeworfenen Minen einfach wieder zurück. Schöne Grüße, Combine!

schlichen. Nicht nur die Grafik wurde leicht überarbeitet, sogenannte Cinematic Explosions sorgen für reichlich optischen Zuckerguss auf der immer noch guten **Source**-Engine. Zudem stellen sich Ihnen zwei neue Gegnertypen in den Weg. Die insektenartigen Antlions hetzen Ihnen den Worker auf den Hals. Dieser Käfer beschießt Sie mit Säure und sucht dann feige das Weite. Eine größere Herausforderung ist der anfangs erwähnte Hunter, der Ihnen gerade in späteren Levels gehörig den Anzug verbeult. Da treten die Biester nämlich im Verbund mit den dreibeinigen Stridern auf. Selbst hartgesottene Mausakrobaten werden bei dieser filmreifen Schlacht Mühe haben, die Angreifer zu bezwingen. Als Belohnung folgt ein filmreifes Ende, das die Bühne für **Episode Three** bereitet. Erwähnte ich schon, dass jemand sterben wird? Seien Sie gespannt. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Gordon Freeman ist in Höchstform!“

Keine Sekunde habe ich mich bei **Episode Two** gelangweilt. Immer wieder reißen tolle Momente das Ruder herum, bevor das Spiel zum Shooter-Standard zu verkommen droht. Diesmal erwartet Sie auch ein anständiges Ende, obwohl das Abenteuer noch lange nicht vorbei ist. Viel zu bemängeln gibt es nicht. Gut, die neuen ländlichen Gebiete strotzen nicht gerade vor Bewegungsfreiheit. Eine neue Waffe (die **Portal**-Kanone) hätte ich mir auch gewünscht. Darüber hinaus ist **Episode Two** aber das bisher gelungenste Kapitel der Saga.

DOPPELTES SPIEL

Ursprünglich hatte Valve zwei Verkaufsversionen angekündigt. Eine davon wurde allerdings schon nach kurzer Zeit gekippt.

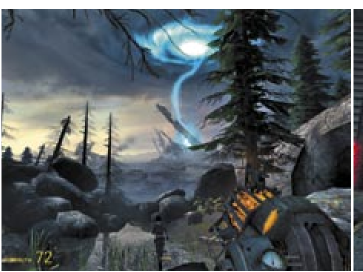


DIE BLACK BOX

Der Inhalt der scharzen Kiste wäre für Kenner und Besitzer der Serie ideal gewesen. Im Paket sollten **Half-Life 2 Episode Two**, **Portal** und **Team Fortress 2** enthalten sein, zu einem Preis von ca. 30 Euro. Warum Valve die Black Box eingestampft hat, ist unklar.

DIE ORANGE BOX

Als Alternative gibt es nun die Orange Box. Darin sind neben **Episode Two**, **Portal** und **Team Fortress 2** allerdings auch **Half-Life 2** und **Episode One** enthalten. Spieler, die bereits im Besitz dieser beiden Shooter sind, wollen sie dann eventuell wieder verkaufen. Das ist dank separater Registrierungsnummer möglich. Bis Redaktionsschluss war noch nicht klar, ob Valves Vertriebsplattform Steam eine Alternativlösung bietet. Laut Publisher EA wird es dort die Orange Box nur als Gesamtpaket geben.



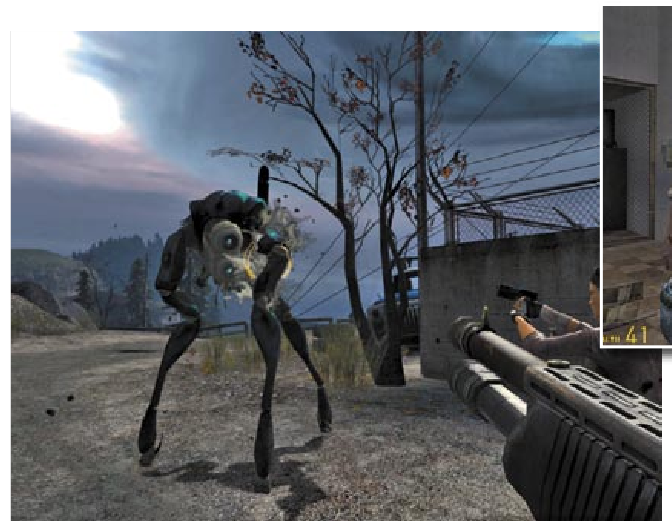
1 **DURCHSTARTEN** | Zu Beginn haben wir nicht mehr als die Gravity-Gun. Entsprechend ruhig geht es in den ersten Spielminuten zu. Neben ein paar Physikrätseln und einigen Zombies entwickelt sich die Geschichte gemächlich. Wir genießen lustige Momente mit Alyx.



2 **ANSTURM** | Mit dem Mut der Verzweiflung kämpfen wir in einer Mine um Alyx' Leben. Die wartet schwer verletzt auf Rettung. Die Übermacht der Antlions ist erdrückend. Erst als uns ein paar Vortigaunts unterstützen, beginnt sich das Blatt langsam zu wenden. Aufreibend!

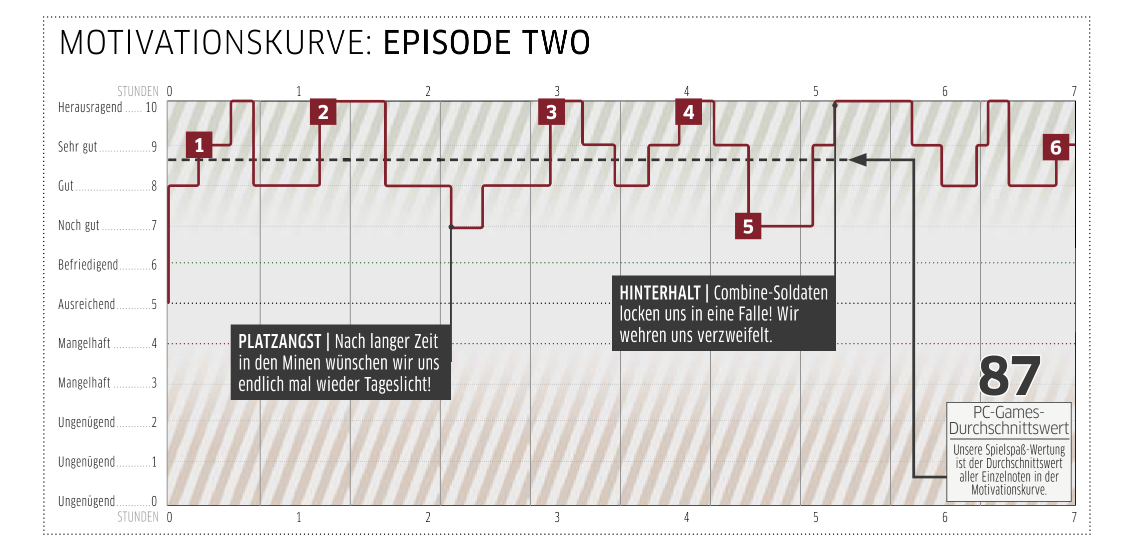


3 **HALLO MR. FREEMAN** | Wussten wir es doch! Episode Two ohne G-Man wäre wie eine PC Games ohne Testberichte. Während wir um Alyx bangen, schaltet sich der mysteriöse Anzugträger ein. Was es mit dem G-Man auf sich hat? Das wüssten wir auch gern!



4 **DREIBEINIGE WUT** | Unsere zweite Begegnung mit den wieselflinken Huntern: Dieses Mal sind wir vorbereitet. Beim anschließenden Gefecht zerlegen wir ein ganzes Haus in Schutt und Asche. „Hey Gordon! Die Viecher können sterben!", schreit uns Alyx erleichtert während des Kampfes zu. Na, dann helfen wir ihnen doch dabei!

MOTIVATIONSKURVE: EPISODE TWO





5 **BLITZGEWITTER** | Eine äußerst fiese Stelle im Spiel: Selbstschussanlagen überwachen ein Gebiet voller Zombies. Wir müssen uns hinter die Kanonen schleichen und gleichzeitig nervige Zombies abwehren. Diese Szene war die einzige, die uns vor Frust in die Tastatur beißen ließ.



6 **WILLKOMMEN EPISODE THREE** | Das Ende ist nicht das Ende. Wir werden uns hüten, irgendetwas darüber zu verraten. Filmreif wird's allemal. Den Rest müssen Sie selbst erspielen. Wir freuen uns auf den Abschluss der Trilogie!

HALF-LIFE 2 EPISODE TWO

Ca. € 50,-





18. Oktober 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Valve
Titel vom selben Entwickler: Counter-Strike Source | Half-Life 2 | Day of Defeat Source
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Leicht aufgebohrte Source-Engine, noch immer zeitgemäß. Die Cinematic Explosions sorgen für große Augen.
Sound: Effektvoll eingesetzte Musik, tolle Synchronisation
Steuerung: Shootertypische, präzise Steuerung mit Maus und Tastatur

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Deathmatch (wie Half-Life 2)

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3000+/P4 2,8 GHz, Geforce 6600 GT/Radeon X1650 Pro, 512 MB RAM
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 5000+/ Core 2 Duo E6420, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro, 2 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Episode Two richtet sich angesichts der Gewaltdarstellung klar an Erwachsene. Kopfschüsse sind möglich. Getroffene Gegner fallen realistisch zu Boden. Mehrfach betritt der Spieler blutverschmierte Räume und sieht verstümmelte Pixelleichen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Gespielte Minuten: 430 Min.
Spielzeit (Std.:Min.): 7:10

Auf den Valve-eigenen Rechnern lief Episode Two einwandfrei. Kurze Probleme bereitete nur eine zugeschaltete Version der Video-Software Fraps. Nachdem der Fehler behoben wurde, lief das Spiel ohne Mängel bis zum Ende durch. Die Ladezeiten waren moderat.

PRO UND CONTRA

- ＋ Stimmungsvolle neue Umgebungen wie Waldgebiete und schummrige Minen
- ＋ Spannende Geschichte rund um die Invasion der Combine
- ＋ Schicke Grafik- und Physikeffekte
- ＋ Glaubwürdige Charaktere mit lebensechter Mimik
- − Keine neuen Waffen
- − Waldgebiete bieten kaum Freiraum
- − Wenig Neuerungen im Vergleich zum Vorgänger

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **87**

◀ **DER DOKTOR** | Der Heiler in der Gruppe ist ein starker Begleiter. Er erzeugt Überheilung, die seine Kollegen sogar für kurze Zeit unverwundbar macht.

▶ **DER MECHANIKER** | Das Rückgrat jeder Attacke. Mit seinen Teleportern schafft er schnelle Transportwege für offensive Einheiten, seine Selbstschussanlagen sichern wichtige Engstellen.

GEMEINSAM STARK | Trotz buntem Comic-Look und abgedrehten Charakteren: **Team Fortress 2** bietet taktischen Mehrspielertiefgang vom Allerfeinsten. Zusammenarbeit ist überlebenswichtig.

DER SPION | Der Einzelkämpfer agiert verdeckt mitten unter den Feinden. Er macht sich unsichtbar und tarnt sich als gegnerische Einheit.

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX



BETA-TEST Team Fortress 2

Von: Robert Horn

Lassen Sie sich nicht vom comichaften Aussehen täuschen: Team Fortress 2 ist tödlich taktischer Tiefgang für Freunde gepflegter Mehrspieler-Ballereien.

AUF DVD

● VIDEO ZUM SPIEL

Die Büros von Valve in Seattle sind freilich nicht der richtige Ort, um einen Mehrspieler-Shooter wie Team Fortress 2 von vorn bis hinten zu testen. Da fehlt es an Leuten, die über das Internet mitmischen, es gibt keine Server, an denen wir die Fähigkeit des Netzwerkcodes festlegen können. Einzig ein Playtest-Server, voll mit Valve-Mitarbeitern, stand uns für zwei Tage zur Verfügung. Nicht ausreichend für eine Wertung, aber Stoff genug für einen ausgiebigen Blick auf den quietschbunten Ballerspaß.

Zugegeben, Team Fortress 2 sieht aus, als könnte es als Fernsehserie mittags im Kinderprogramm laufen (à la „Bobby und die harten Jungs"). Doch hinter der Comic-Fassade steckt eine gehörige Portion satirischen Humors, gepaart mit erstklassiger Shooter-Unterhaltung für Erwachsene. Die knallige Zeichentrick-Welt hat für Spieler echte Vorteile: Sie erkennen bereits nach wenigen Spielminuten Ihre Gegner anhand des Aussehens: Dicker, bulliger Typ? Ganz klar, ein Heavy, also Deckung suchen. Die wieselflinke, dürre Gestalt, die um Sie herumhüpft? Kann nur ein Scout sein. Strategien lassen sich dadurch schon beim ersten Blickkontakt festlegen.

Die Orientierung auf den sechs Karten fällt dank der Bunt-Optik ebenfalls entsprechend leichter aus. Hier nerven keine mit Details vollgestopften Levels wie im Mehrspielerteil von S.T.A.L.K.E.R.. Laufwege und Ziele sind klar ersichtlich, Gegner sofort als solche zu erkennen.

So simpel wie die Grafik wirkt, ist eine Partie Team Fortress 2 aber bei weitem nicht. Immerhin stehen neun Charakterklassen zur Auswahl, die sich größtenteils recht unterschiedlich spielen. Erfreulich dabei ist, wie gut die einzelnen Einheiten zusammenpassen. Koordiniertes Gruppenspiel ist absolut vonnöten, um eine Schlacht für die eigene Mannschaft zu entscheiden. So basteln Sie etwa als Mechaniker Brückenköpfe, die per Teleporter mit dem Startpunkt verbunden sind. Zur Sicherung setzen Sie noch eine effektive Selbstschussanlage daneben. Ziehen Sie als Arzt in die Schlacht, klemmen Sie sich hinter eine offensive Klasse und heilen Ihren persönlichen Schutzwall permanent hoch. Durch Überheilung erreichen Sie sogar, dass Sie und Ihr Begleiter für einige Sekunden unverwundbar sind! Bei unseren Partien gegen Valve erlebten wir nur allzu oft, welchen Schaden ein solches Duo austeilen kann. Gerade eingespielte Teams haben hier klare Vorteile, die häufigen Bildschirmtode könnten Einsteiger zu Beginn etwas frustrieren.

Nur zwei Spielmodi mit sechs Karten haben ihren Weg in die Verkaufsversion von Team Fortress 2 geschafft. Neben einer altbekannten Fahnenklau-Variante

TEAM FORTRESS 2

(TEIL VON THE ORANGE BOX)



Ca. € 50,-
18. Oktober 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Valve
Titel vom selben Entwickler: Half-Life 2 | Counter-Strike Source | Day of Defeat Source
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Gelungener Comic-Look mit unverwechselbarem Charme
Sound: Wuchtige Exlosionen, witzig gesprochene Texte der Protagonisten
Steuerung: Eingängige WASD-Shooter-Steuerung: Kenner finden sich sofort zurecht.

JUGENDEIGNUNG

Trotz des comichaften Aussehens geht es in Team Fortress 2 um das Töten des Gegners. Explosionen zerreißen Feinde in Stücke, Flammenwerfer setzen Spielfiguren in Brand. In der deutschen Version wird das Blut gegen diverse Gegenstände (etwa Spielkarten) ersetzt.

PRO UND CONTRA

- + Tolle Optik
- + Unverwechselbare Charaktere
- + Anspruchsvoller taktischer Tiefgang: Teamwork ist Pflicht
- + Gelungenes Klassen-Balancing
- − Nur zwei Spielmodi
- − Einsteiger sind überfordert
- − Wenig Karten zum Release

BETA-TEST



(hier: Capture the Document) bietet Control Point viel Abwechslung: Es gilt, den gegnerischen Stützpunkt zu erobern. Zwischen Ihnen und dem Sieg liegen aber vier Kontrollpunkte, die Sie vorher einnehmen sollen. Durch diese Schlachtfeldbegrenzung auf ein paar Stationen schafft es Valve, das Spielgeschehen immer auf wenige Stellen zu konzentrieren, an denen Ihnen die Raketen nur so um die Ohren zischen.

Da hinter Team Fortress eine große Fangemeinde steht, sind wir sicher, dass die sechs mitgelieferten Karten bald durch Eigenbauten der Spieler ergänzt werden. Valve will zum Verkaufsstart einen Level-Editor anbieten und weitere Maps nachreichen. Sobald die ersten Team Fortress 2-Server online sind, werden wir den Titel noch einmal genau testen, die Wertung reichen wir online auf pcgames.de nach. In den LAN-Partien hat sich bereits deutlich abgezeichnet, wie wunderbar das Klassenprinzip funktioniert. Team Fortress 2 hat das Potenzial, mit ungewöhnlichem Look und eingängigem Spielprinzip einen festen Platz in den Herzen der Mehrspielergemeinde zu erobern. ❑

MEINE MEINUNG |

Robert Horn



„Mein persönlicher Favorit: der Spion"

Die ersten Minuten waren die Hölle. Kaum da, schon tot. Zugegeben, ich trete gegen Profis an und habe den Vorgänger kaum gespielt. Nach einigen Minuten Eingewöhnung läuft aber alles wie von selbst. Dank des geschickten Wertungssystems bekomme ich nicht nur Punkte für das Ausschalten der Gegner, sondern auch für die Unterstützung des eigenen Teams. So bastele ich als Mechaniker Teleporter, errichte Selbstschussanlagen und halte mich aus dem direkten Schlagabtausch heraus. Besonders genial: Per Tastendruck verspotte ich meine Gegner mit witzigen Animationen. Und erwische ich einen feindlichen Mitspieler besonders oft, werde ich ihm fortan als Erzfeind angezeigt. Das beschwört natürlich eine gesunde Portion Rachegelüste herauf. Meine Lieblingsklasse ist aber auf jeden Fall der Spion: hinterhältig, gemein und köstlich animiert. Mit ihm schleiche ich mich getarnt hinter die feindlichen Linien und agiere vollkommen unbemerkt. Team Fortress 2 ist für mich ein erfrischender bunter Klecks Farbe in einem Genre, dass sich sehr oft selbst zu ernst nimmt.

A) AUSPUTZER | Selbstschussanlagen versperren uns den Weg. Durch geschicktes Umleiten einer Energiekugel fegen wir die Störenfriede nach und nach von den Plattformen.

B) FAHRSTUHL | Auf den frei gewordenen Transportplatten gleiten wir auf die andere Seite des Levels. Jetzt wird es verzwickt: Wir müssen die Kugel in ein Energiefeld leiten.

C) DRUCK AUSÜBEN | Das Energiefeld wird von einer Tür geschützt, der Knopf dafür unerreichbar in der Luft. Wir müssen gut getimte Portale setzen, um den Schalter zu drücken.

DENKAPPARAT | Ein später Level: Auf den ersten Blick wirkt alles sehr verwirrend. Lassen Sie sich Zeit zum Beobachten, ergeben sich logische Spielzüge.

HALF-LIFE 2: THE ORANGE BOX





Portal



Von: Robert Horn

Portal ist mehr als nur ein Denkspiel. Wenn Sie diesen Test komplett und ohne Fehler durchlesen, gibt es am Ende Kuchen.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Eins vorweg: **Portal** ist kurz, sehr kurz sogar. Wachsame Spieler werden schon nach etwa zwei Stunden alle Rätsel gelöst haben, langsame Naturen sollten auch nicht mehr als vier Stunden in den Testlaboratorien benötigen.

In dieser Zeit werden Sie köstlich unterhalten. **Portal** entwickelt sich im Spielverlauf vom gewöhnlichen Denkspiel zu einem unerwartet kreativen Zeitvertreib, der weniger Ihre grauen Zellen, dafür umso mehr Ihr Zwerchfell beansprucht. Grund dafür ist die anonyme Computerstimme, die Sie 19 Levels lang begleitet. Immer wieder stoßen Sie auf witzige Ideen der Entwickler, die erst bei Spielende Sinn ergeben. Spätestens wenn der Abspann über den Bildschirm flimmert, werden Sie **Portal** feiern. Mit Kuchen, versteht sich.

Alles dreht sich um Kuchen in den spaßigen Levels. Damit Sie die schwierigen Aufgaben meistern, verspricht Ihnen die monotone Computerstimme nämlich ein saftiges Stück Teiggebäck. In späteren Räumen bekommen Sie aber Hinweise von den armen Seelen, die vor Ihnen durch die Versuchsanordnungen getappt sind: „Der Kuchen ist eine Lüge!" steht in breiten Lettern an die Wand geschmiert.

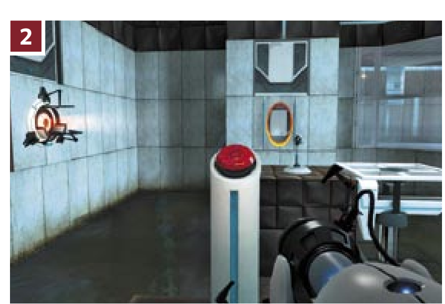
Warum Sie in dem Labyrinth aus wirren Zimmern gefangen sind? Sie sind ein Versuchskaninchen der Aperture Laboratories, einer Konkurrenzfirma von Black Mesa aus **Half-Life (dt)**. Immer wieder blitzen versteckte Hinweise darüber auf, in welchem Verhältnis die beiden Konzerne zueinander stehen. Aperture hat sogar in **Episode Two** einen Auftritt.

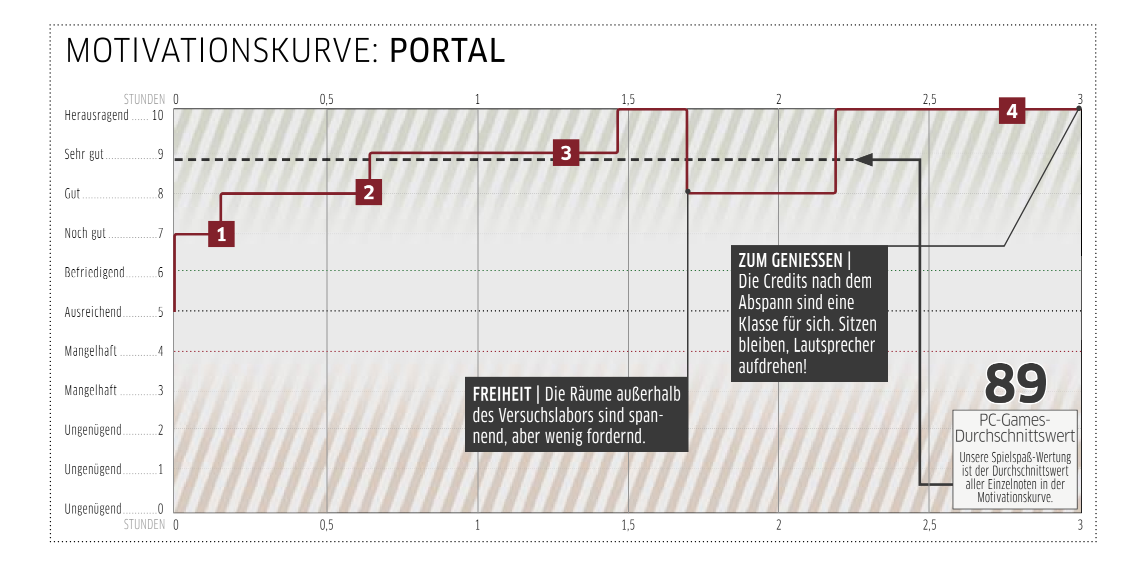
Wie Sie in die Fänge dieser skrupellosen Firma gelangt sind und was der Zweck der Experimente ist, bleibt unklar. Wichtig ist nur: Sie müssen da lebend rauskommen. Dazu drückt Ihnen das Spiel eine Portalkanone in die Hand. Damit werfen Sie zwei Dimensionstore an eine beliebige Stelle, einen Ein- und den entsprechenden Ausgang. So werkeln Sie sich durch die 19 Levels von **Portal**. Der Schwierigkeitsgrad ist dabei moderat. Die ersten zehn Levels stellen kaum eine Herausforderung dar. Dienen sie doch dazu, Ihnen diverse Kniffe im Umgang mit der Portalkanone beizubringen. Ein Beispiel: Um eine Mauer zu überwinden, schießen

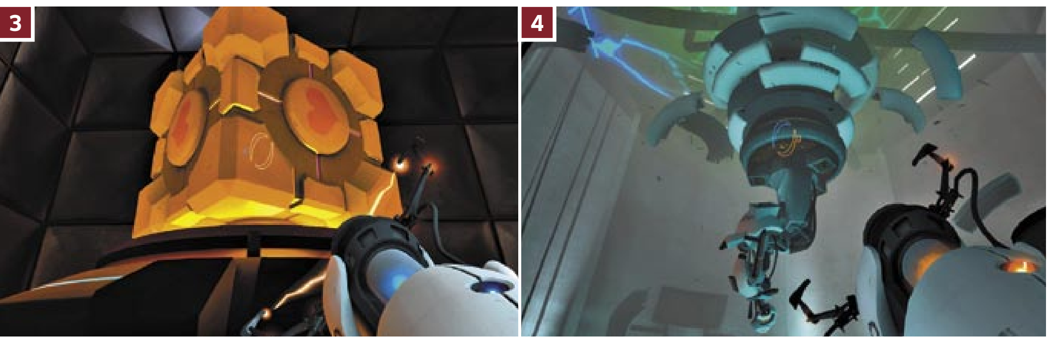


◀ **IDEALE LERNKURVE** | Behutsam führt uns das Spiel an die Materie heran. Die ersten Aufgaben sind simpel, machen aber Spaß. Unsere Waffe beherrscht nur ein Portal.

▶ **DURCHSTARTEN** | Im elften Abschnitt bekommen wir eine zweite Portalkanone. Jetzt können wir endlich zwei Durchgänge erschaffen!







KNUDDEL MICH! | Wir bekommen einen Würfel als Begleiter. Der hat knuffige Herzchen aufgemalt. Wir müssen ihn bis zum Levelausgang schaffen.

FINALE GRANDE | Nach unserer Flucht durch die Laboratorien genießen wir ein grandioses Ende und einen noch tolleren Abspann. Meisterleistung!

Sie ein Portal an eine hohe Stelle und ein zweites auf den Boden. Springen Sie jetzt hindurch, katapultiert Sie die Fallgeschwindigkeit über die Mauer. Haben Sie solche Tricks verinnerlicht, kann kaum noch etwas schief gehen. Nur selten gelangen Sie an Stellen, die Ihnen Kopfschmerzen bereiten. Hier hätte **Portal** um ein paar Längen kniffliger sein können!

Geht der Spaß richtig los, hört er auch schon wieder auf. Am Ende von Level 19 will die Computerstimme Sie unsanft ins Jenseits befördern, das Experiment ist vorüber. Doch Sie entkommen der tödlichen Falle und schlüpfen nun hinter den Kulissen Richtung Freiheit. Ganz anders als die klinisch sauberen Versuchsräume beherrschen verrostete Hallen und gigantische Maschinen das Bild. Verzweifelt versucht Ihre elektronische Begleiterin, Sie zum Aufgeben zu bewegen. Ein Höhepunkt des Spiels, denn die sonst so anonyme Stimme entwickelt allmählich eine skurrile Persönlichkeit mit schrägem Humor. Sie werden sie lieben!

Der hintergründige Witz, der im Endkampf seinen Höhepunkt findet, zieht sich durch das gesamte Spiel und rettet **Portal** vor der Mittelmäßigkeit. Zu seicht sind die Denkaufgaben, vor die Sie die Levels stellen. Da die Entwickler einen Editor veröffentlichen wollen, bekommen Portalhüpfer aber sicher bald reichlich Nachschub an virtuellen Kopfnüssen. Ach, Sie wollen den versprochenen Kuchen? Na dann spielen Sie **Portal**!

MEINE MEINUNG | *Robert Horn*

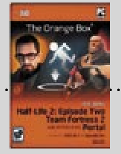


„**Portal** ist ein einziger großer Spaß!"

Einzig durch seine Rätsel hätte mich **Portal** nicht so sehr begeistert. Hin und wieder gibt es Stellen, bei denen ich lange nach einer Lösung suchen musste. Aber es sind zu wenige, denn die Lernkurve steigt rapide an. Gut für Einsteiger, Profis sind schnell unterfordert. **Portal** könnte etwas kniffliger sein! Doch der hintergründige Humor, der sich durch das gesamte Spiel zieht, hat es mir angetan. **Portal** ist ein kleines Spiel mit großen Lachern und einem sehr sympathischen Bösewicht. Schauen Sie sich unbedingt den grandiosen Abspann an! Deutlich ist zu spüren, mit welcher Liebe zum Detail die junge Entwicklermannschaft bei Valve an das Projekt herangegangen ist. Ich geh mir jetzt jedenfalls erst einmal ein Stück Kuchen holen. Und dann fange ich das Spiel von vorn an!

PORTAL

(TEIL VON THE ORANGE BOX)



Ca. € 50,-
18. Oktober 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Valve
Titel vom selben Entwickler: Half-Life 2 | Counter-Strike Source | Day of Defeat Source
Publisher: Electronic Arts
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sterile **Source**-Grafik ohne nennenswerte Höhepunkte
Sound: Äußerst gelungene Sprachausgabe der Computerstimme
Steuerung: Tastatur, Maus

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2500+/P4 2,4 GHz, Geforce 6600 GT/Radeon X1650 Pro, 512 MB RAM
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 4200+/ Core 2 Duo E6300, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro, 1 GB RAM

JUGENDEIGNUNG

Der Spielcharakter kann sterben, etwa durch Ertrinken oder Verbrennen. Der Schwerpunkt liegt aber auf den Rätseleinlagen, Gewalt geht vom Spieler nur gegen Maschinen aus. Größtenteils verzichtet **Portal** komplett auf Gewalt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 3:05

Wir haben **Portal** vor Ort bei Valve gespielt. Auf den Testrechnern gab es keinerlei Probleme. Die Testversion lag sowohl in englischer als auch in deutscher Sprache vor.

PRO UND CONTRA

- ➕ Die Portalkanone ist eine echte Innovation im Genre
- ➕ Tolle Storywendung gegen Ende
- ➕ Fantasievoller Bösewicht mit ganz viel Charisma
- ➖ Rätsel sind größtenteils zu anspruchslos
- ➖ Triste Levels

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **89**

KONTRASTE | Grausames in schöner Umgebung: GDF und Strogg liefern sich auf idyllischen Schlachtfeldern schnelle Schießereien, Flug- und Fahrzeuge eingeschlossen.

SCHRAUBER | Techniker stellen Geschütze auf oder reparieren kaputte. Sie verleihen Quake Wars einen Hauch Echtzeit-Strategie.

ENEMY TERRITORY

BETA-TEST Quake Wars

16 usk

Von: Thomas Weiß

Noch ein Mehrspieler-Shooter. Viel anders macht er nicht, gut ist er trotzdem – eine erste Einschätzung.

AUF DVD
● VIDEO ZUM SPIEL

Das haben wir uns dann doch nicht getraut: Ein Mehrspieler-Schwergewicht wie Quake Wars unterhalb zehn Stunden zu bewerten. Die vom Hersteller moderierten Multiplayer-Sessions reichten für ein profundes Motivationskurven-Konstrukt nicht aus. Deshalb beschränken wir uns auf einen Beta-Test, der Ihnen grob helfen soll bei der Entscheidung: kaufen?

Die Antwort lautet: Nein, bloß nicht! Wenn Sie Einzelspieler sind. Dann macht Quake Wars nicht mehr Spaß als ein Economy-Klasse-Langstreckenflug in der mittleren Sitzreihe, eingezwängt zwischen Breitschultrigen. Na gut, so schlimm ist es nicht, aber was sich hier Kampagne nennt, sind gesichtslose Team-Matches auf zwölf Karten. Dort passiert, was im Mehrspielermodus auch passiert, nur dass Bots antreten, jeweils ausgestattet mit der Individualität von Zaunlatten. Fast traurig, wie armselig der Seelen-Einhauch-Versuch am Chat-Bildschirm zu heißer Luft verdampft: „Hi!", sagen die Computergelenkten im Begrüßungsfenster. Besser wäre gewesen, mit einer Zwischensequenz auf den Missionshintergrund einzustimmen, ein Story-Fundament zu schaffen, das zum Sieg anspornt. Stattdessen gibt's Text von Belanglosigkeit, vier, fünf Sätze Beschreibung darüber, was zu tun sei.

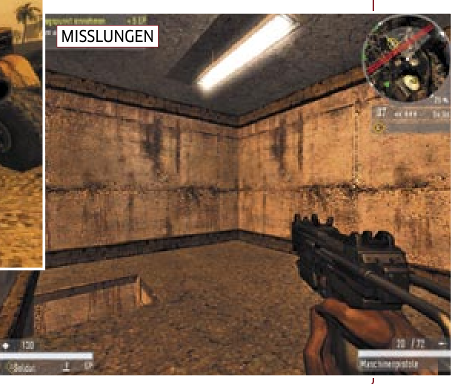
Die Verbesserungen, die man nach Erfüllung von Auftragszielen erreicht: unwesentlich spannend. Was nützt es, durch Erfahrungspunkte schneller sprinten zu können, wenn einem die Puste online wieder ausgeht? Dorthin dürfen Sie Upgrades nämlich nicht mitnehmen, wäre ja unfair gegenüber anderen – eine Entscheidung, die wir unterstützen. Denn aktuell hält sich das ungleich bessere, weil massiv teambasierte Mehr-

GRAFIK: GE- UND MISSLUNGEN

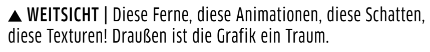
Wenn id Software die Finger im Spiel hat, darf man Grafik vom anderen Stern erwarten. Quake Wars bleibt auf dem Boden: Es sieht „nur" sehr gut aus – meistens ...

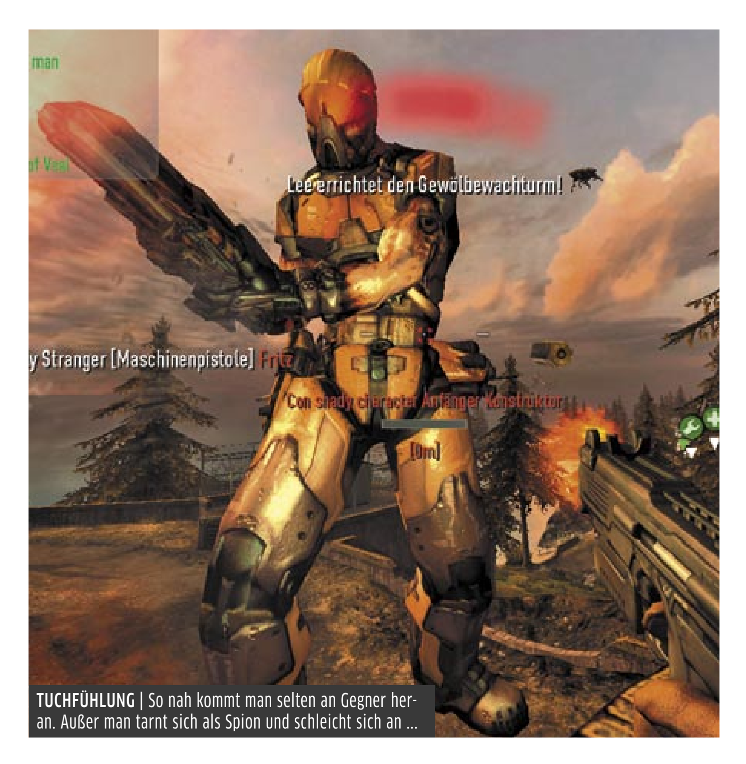
Für Shooter unter freiem Himmel übernehmen Studios gern die Unreal-Technologie. Die kann weite, offene Areale am besten. Wenn man mit id Software zusammenarbeitet, und genau das hat Splash Damage für Quake Wars getan, dann greift man der Harmonie, des Geldes und des Vertrags wegen lieber auf die Quake 3-Engine zurück. Deren Schwerpunkt liegt zwar auf dunklen, engen Räumen, doch hier und da ein bisschen rumgeschraubt, schon lässt sich damit Großes bauen. Die Ironie daran: Einige wenige Innenlevel-Abschnitte sehen entsetzlich eckig, karg und lieblos aus.


GELUNGEN


MISSLUNGEN

▲ WEITSICHT | Diese Ferne, diese Animationen, diese Schatten, diese Texturen! Draußen ist die Grafik ein Traum.


▶ KURZSICHT | Betritt man einen Innenraum, fühlt man sich wie im falschen Spiel: Soll so tatsächlich Quake Wars aussehen?



TUCHFÜHLUNG | So nah kommt man selten an Gegner heran. Außer man tarnt sich als Spion und schleicht sich an ...

spieler-Gemetzel schwindelfrei im Gleichgewicht: Auf der einen Seite die GDF mit fünf Spielklassen, auf der anderen die Strogg mit fünf Spielklassen, jede davon subtil im Können geeicht. So beamen sich Strogg-Scharfschützen mittels Teleporter auf für GDF unerreichbare Plateaus hinauf: Überschaubarkeit steigert die Frag-Rate (also die Geschwindigkeit, in der Treffer landen).

Quake Wars enthält, wie gesagt, zwölf Karten. Was so viel nicht ist. Entschädigend wirkt der Schliff, den jede Map erhalten hat: Däumchendrehen wegen langer Laufwege entfällt, Brennpunkte reihen sich dicht an dicht – herrlich im Vergleich zur Battlefield-Reihe, wo sich ein paar Verwirrte gern im Abseits verlaufen. Es werden Geräte gehackt, Transporter eskortiert, Basen gesprengt, alles schön der Reihe nach, von Zerstreuung des Geschehens bleiben die maximal 24 Spieler verschont. Damit einher geht ein Tempo, wie es sich das Genre noch nicht umzusetzen getraut hat. Die Gefechte erfolgen rasend, Figuren wetzen herum wie gedopt, Ansprüche an Koordination von Hand und Auge liegen im Könner-Bereich.

Einen Tick Echtzeit-Strategie bringen Techniker ins Spiel, indem sie Abwehrgeschütze für Personen, Artillerie oder Fahrzeuge bauen und reparieren – überall auf dem Feld, wo Gebiete als erobert gelten. Darüber informiert übersichtlich eine Karte, die sich auf Knopfdruck bildschirmfüllend ausbreitet. Nichts, was das Genre zuletzt zum Standard erhoben hat, fehlt in Quake Wars; nicht mal die Steuerung der Flieger, die ähnlich frickelig zu lenken sind wie woanders. ❑

ID(ENTITÄT)

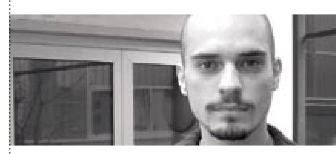
Spiele von id Software haben etwas Unverkennbares. Doch Quake Wars fühlt sich anders an. Warum?



Weil die Entwickler Splash Damage heißen, natürlich. Laut Paul Wedgwood, dem Chef der Firma, sei id Software zwar massiv in die Programmierung involviert gewesen, doch ändert diese Aussage nichts daran, wer den Löwenanteil geleistet hat. Das ist der Grund, warum **Quake Wars** wenig vom typisch finsteren geradlinigen Dampf hat, den man normal mit dem Namen **Quake** assoziiert. Hier erwartet Sie: Eine schnelle, hektische, direkte Alternative zu allen **Unreal Tournaments** und **Battlefields** da draußen – eine, die keine Kettensägen oder herumfliegende Zombieteile enthält.

MEINE MEINUNG |

Thomas Weiß



„id will Mehrspieler-Fans zurückerobern. Könnte klappen."

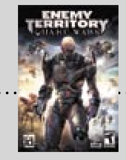
Mehrspieler-Shooter lassen sich auf ihre Güte testen, indem man gegen Menschen antritt und schaut, wie lange man überlebt. Stirbt man schnell, dann besteht Anlass zur Annahme, dass sie ihre Sache richtig machen und Profis anlocken – offenbar hier der Fall, gemessen an meinen Toden. Trotzdem hab ich keine Schnute gezogen, sondern angestachelt weitergespielt: zusätzlich ein Indiz fürs Potenzial, das Quake Wars für Wettbewerbsschützen hergibt. Ungeduldig wie ich bin, freue ich mich übrigens übers Fehlen langer Laufwege. Designzauber bei DEN Level-Größen!



◀ **SCHATTENSCHAU** | Hinten scheint das Licht, nach vorn ragt der Schatten. Stimmungsvoll, diese Dynamik.

▶ **BRUMM!** | Steuert man Fahrzeuge, ist die Sicht arg begrenzt. Außer man sitzt am Geschützturm und ballert.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS



Ca. € 50,-
27. September 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Splash Damage/id Software
Titel vom selben Entwickler: Wolfenstein: Enemy Territory
Publisher: Activision
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Reißt begeisterungsfähige Spieler zu „Wow!"-Ausrufen hin. Der Rest dürfte anerkennend nicken.
Sound: Waffen rumsen befriedigend, Sprachbefehle tönen in gutem Deutsch. Von Musik hört man wenig.
Steuerung: Enthält gemäß Genre eine Menge Tasten, funktioniert nach Eingewöhnung aber makellos.

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 12 Karten, 3 Modi (Kampagne, Ziel, Stoppuhr)
Zahl der Spieler: 2 bis 24

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 3200+/P4 mit 3 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT/Radeon X1800 GTO (läuft unter Windows XP und Windows Vista)
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+/Core 2 Duo E6600, 2 GB RAM, Radeon X1950 Pro/Geforce 7950 GT

JUGENDEIGNUNG

Der Name id Software sollte Kommentare zur Jugendeignung eigentlich überflüssig machen. Doch die Gewaltdarstellung fällt überraschend mild aus und beschränkt sich auf ein fürs Genre notwendiges Minimum. Schießereien haben mehr strategischen als blutrünstigen Charakter.

PRO UND CONTRA

- ➕ Saubere Grafik bei moderaten Hardware-Anforderungen
- ➕ Klassen wie Sanitäter oder Techniker sind unverzichtbar
- ➕ Das schnelle Spieltempo befriedigt Ungeduldige zur Gänze
- ➕ Flug- und Fahrzeuge ermöglichen eine Vielfalt an Taktiken
- ➕ Abwechslungsreiche, der Reihe nach folgende Missionsziele
- ➕ Interface richtet sich nach Bekanntem, erschließt sich rasch
- ➕ Orden (ähnlich **BF 2142**) wecken Lust auf Beförderungen
- ➕ Deutsche Synchronisation fällt nicht unangenehm auf
- ➖ Zum Vergessen: Die sinnlos wirkende Einzelspieler-Kampagne
- ➖ Manche Spiel-Elemente erfordern Einarbeitungszeit
- ➖ Flugzeug-Steuerung glückt erst nach intensiver Übung
- ➖ Einsteiger könnten sich überfordert fühlen: Schon jetzt tummeln sich auf den Servern Profis mit beängstigendem Zielvermögen.

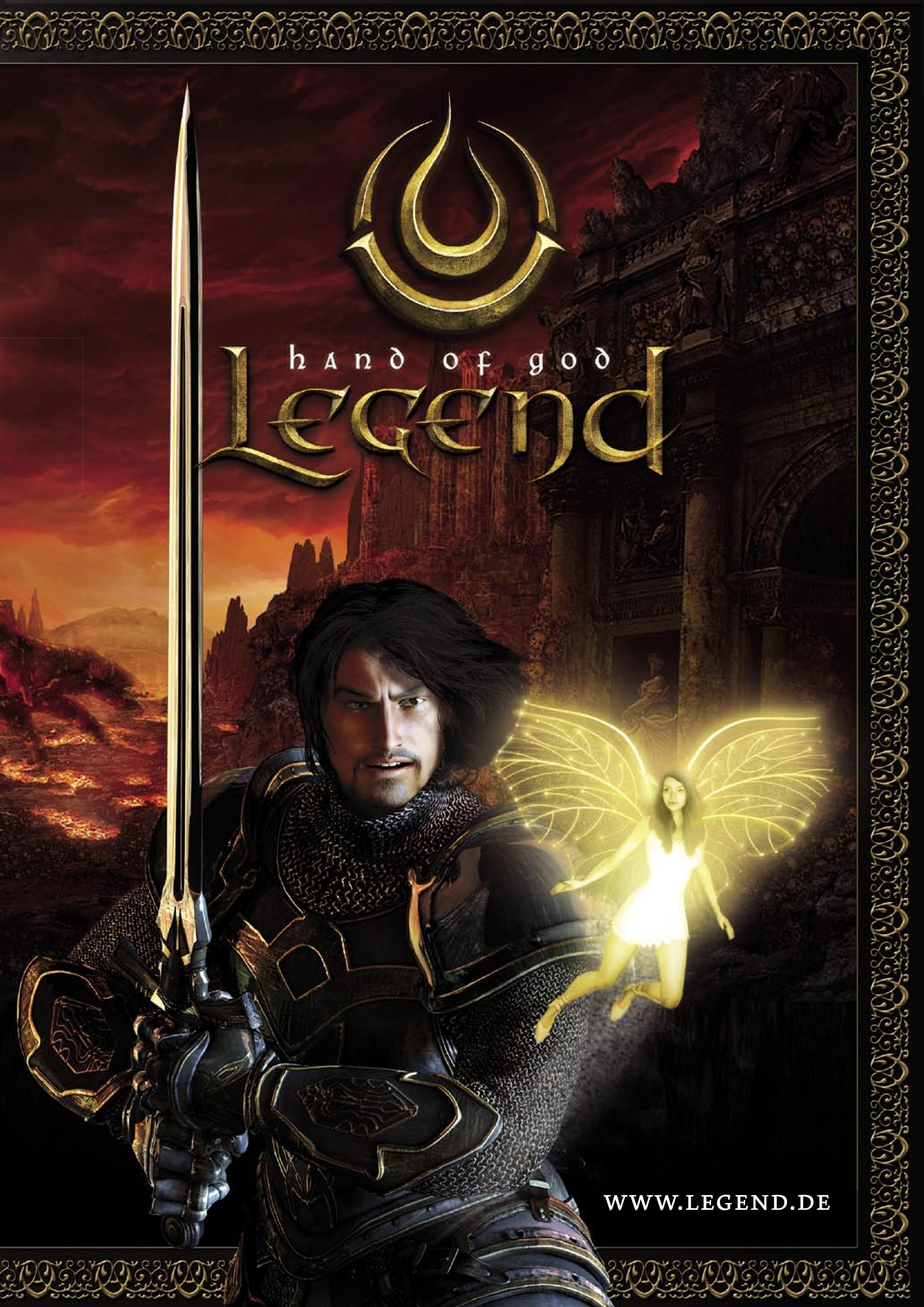
BETA-TEST

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG

KEINE WERTUNG



Schlachtfest
für die Augen
„Legend könnte das ins Action-Rollenspiel-Genre bringen, was ich in Sacred und Titan Quest am schmerzlichsten vermisst habe: Atmosphäre!“
Gamestar 06/2007
„Legend: Hand of God ist der nächste viel versprechende Anwärter auf den Hack & Slay- Thron.“
Gamona 14.06. 2007
„Schwer vorstellbar, dass es in Zukunft noch Action-Rollenspiele ohne Cinematic Combat System geben soll.“ PC Games 10/2007
Legend
Ab 12.10.2007 überall erhältlich.
Auch als Collector's Edition.
Mit Cosma Shiva Hagen als
Lichtelfe Luna.
MASTER CREATING GMBH
ANACONDA
WWW.ANACONDA-GAMES.COM
Legend – Hand of God © 2007. Developed by Master Creating GmbH. All rights reserved. Anaconda and its logo are a registered trademark of dtp entertainment AG. Master Creating and its logo are a registered trademark of Master Creating GmbH.


hand of god
Legend
WWW.LEGEND.DE

PARTY! | Wir schmeißen ein rauschendes Fest. Das hebt die Stimmung und steigert die Bevölkerungszahl.

GELD HER! | Ein Steuereintreiber holt die fälligen Abgaben von einem Schneider ab.

STADTIDYLL | Unser Städtchen wächst und gedeiht. Grundausstattung: Markt, Kirche, Lager und Burg.

SAMMEL MICH!

Limited Edition
Für rund 55 Euro erhalten Sie zum Spiel eine DVD mit einem Making-of-Video und allen Trailern zum Spiel, eine Soundtrack-CD, ein 28-seitiges Artbook inklusive Grafiken, Entwicklerkommentaren und -unterschriften, eine hübsch gestaltete Tech-Tree-Karte, zwei spezielle Ingame-Statuen, mit denen Sie Ihre Städte verschönern, sowie die Demo-Version des Spiels.

Ubishop-Edition
Neben der Standard-Edition kommt die für 60 Euro online erhältliche Ausgabe (http://shop.ubi.com) samt Handtasche mit schönem Innenfutter und Leder-Haptik, zwei Ingame-Statuen, mit der Sie Ihre Städte verschönern und die Sie per Rubbelkarte freischalten.

Vegetarier-Edition
Die Siedler 6 gibt es auch fleischlos. Für alle Spieler, denen die Tierchen leid tun, bringt das Entwicklerstudio nach der Veröffentlichung des Spiels als Gratis-Download eine Vegetarier-Modifikation.



DIE SIEDLER

Aufstieg eines Königreichs

Von: Ansgar Steidle

Bei den Siedlern gibt es (erneut) einen Strategiewechsel: Mehr Aufbau, weniger Kampf, deutlich vereinfachte Wirtschaft – und eine Prise Anno.

„Blockbuster-Produktion auf Welt-Niveau", heißt es vollmundig in einer Ubisoft-Pressemeldung zu **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs**. Mögen die dort propagierten „High-Tech-Siedler aus Düsseldorf" noch jedem eingehen, der erstmals auf ein Stadtidyll des Spiels blickt und den Orchesterklängen und der gekonnten Sprachausgabe lauscht, verpufft der Begriff Blockbuster nach wenigen Spielstunden als rosa Wolke der PR-Fantasie. Von einem Blockbuster erwarten wir Spaß und Spannung auf Referenzniveau und da kann **Aufstieg eines Königreichs** nicht mithalten.

Es überrascht, aber **Die Siedler 6** rauscht meilenweit an der Gruppe der versierten Aufbau-Strategen vorbei, die alte **Siedler**-Episoden und die **Anno**-Reihe rauf und runter spielen und begeistert an Warenkreisläufen und der perfekten Siedlung tüfteln. Der Hauptgrund dafür: Wirtschaft, Militärteil, Diplomatie und Quests sind unglaublich vereinfacht. Sie kommen praktisch auf Anhieb damit zurecht, zumal das Interface übersichtlich und die Bedienung komfortabel ausfallen, was positiv ist. Doch es fehlen die Herausforderung und Möglichkeiten, den Titel wirklich zu meistern.

Der große Pluspunkt von **Aufstieg eines Königreichs** gegenüber **Anno 1701** ist scheinbar die umfangreiche Kampagne mit 16 Missionen samt Erzbösewicht, vollbusiger Handlangerin, gerenderten Zwischensequenzen und Quests.

JAGDGRÜNDE | In dem lauschigen Wäldchen gleich neben der Kirche geht der Jäger auf die Pirsch.

MUNITION | Ein paar Ochsenkarren bringen Stein für unsere Katapulte.

OH, NEIN! | Details wie dieses Theaterspiel beleben die Stadt.

PALIM, PALIM! | Wir öffnen das Tor der feindlichen Stadt unsanft per Rammbock.

WÄCHTER | Mit Bogenschützen auf der Mauer und Katapulten auf dem Turm sichern wir unsere Stadt.

Schade, dass die Kampagne selbst nach der Hälfte der Missionen noch dermaßen einfach ausfällt, dass Sie sich im Tutorial wähnen. Bewundert man bei den ersten Szenarien noch verzückt die Welt mit ihren munteren Bächen und Tierchen und schaut man den vielfältigen Aktivitäten der Bewohner zu, fällt dieser Bonus nach der Eingewöhnung weg. Dann fehlt an Herausforderungen und daraus resultierenden Erfolgsmomenten.

Die Aufgaben beschränken sich auf unkomplizierte Warenlieferungen, so etwas wie Schafe suchen, Bären ausräuchern und kurze Kämpfe mit Banditen. Hin und wieder haben Sie mal ein Zeitlimit, das aber für gewöhnlich großzügig bemessen ist.

Selbst Gefechte mit den Bösewichten gestalten sich recht dröge. Zum einen haben Sie an Militäreinheiten lediglich Bogenschützen, Schwertkämpfer und ein paar Belagerungswaffen, mit denen Sie dann auch Befestigungsanlagen aus Stein überwinden. Zum anderen verdienen die Computergegner ihre Bezeichnung nicht. Regelmäßig gehen feindliche Bogenschützen in den Nahkampf, der Burgherr schickt seine Einheiten einzeln vor die schützenden Stadtmauern und baut keine Soldaten nach. So kann es durchaus vorkommen, dass Sie statt des erhofften finalen Großangriffs einfach eine leere Festung stürmen – ernüchternd. Anderes Negativbeispiel: Ein Bösewicht flieht überraschend in einer Kutsche. Unsere Gedanken in Richtung „Erreichen wir ihn noch rechtzeitig?" und „Werden wir seiner Truppen Herr oder sind sie uns haushoch überlegen?" erweisen sich als blanker Unsinn. Erstens holen wir den Kerl locker ein und zweitens hängt seine Leibgarde so weit hinter dem Wagen her, dass wir sie kampflos gefangen nehmen.

Zu guter Letzt drücken dann noch einige spielzeitstreckende Passagen auf die Laune, bei denen Sie nur darauf warten, bis etwas passiert. Da schicken Sie einen Spion durch sämtliche Länder einer Karte ins feindliche Lager, holen ihn dann mit den Ergebnissen zurück in Ihre Burg – und danach muss Ihr Held den gleichen Weg zurücklegen. Alternativ hätten wir bis zum Winter warten und über einen Fluss abkürzen können, was schlussendlich nicht besser gewesen wäre. In der Verkaufsversion soll ein Zeitraffer solches Prozedere abkürzen, der in unserer Version aber noch nicht integriert war.

Aufstieg eines Königreichs ist aber keine Militärsimulation. Den freien Spielmodus gibt es ja auch noch – da haben Sie von Beginn an zu tun. Zunächst wählen Sie eine von 16 Karten, wobei die

MEINE MEINUNG | *Christian Burtchen*



„Die Genre-Königin **Anno 1701** würde die Siedler nicht mal ins Vorzimmer lassen."

Volker Wertich sagte neulich zu mir im Interview, er würde die Weiterentwicklung der Serie nur noch am Rande verfolgen – gut so! Andernfalls stünde der **Siedler**-Erfinder spätestens jetzt wütend vor den Ubisoft-Quartieren. Was mit den Siedlern hier veranstaltet wurde, ärgert mich als Anhänger der Serie richtig: Trotz überdeutlicher Anleihen bei **Anno 1701** unterliegt **Aufstieg eines Königreichs** durch die Bank hinweg. Die Gebäude-Upgrades sind pure Routine ohne jeden strategischen Anspruch, auf Komfortfunktionen wie eine Sofortabholung von Rohstoffen haben die Entwickler verzichtet. Da alles in **Die Siedler 6** immer irgendwie funktioniert, gibt es auch nie solch große Erfolgserlebnisse wie etwa nach dem Einrichten einer Brot-Pralinen-Handelsroute in **Anno 1701**. Ich hoffe inständig, dass Ubisoft **Anno 4** nicht genauso sehr Richtung Casual Gamer (also Leuten, die offensichtlich nebenbei fernsehen) trimmt. **Die Siedler 6** – ein Spiel für alle, denen **Die Sims** zu hektisch und **Anno 1701** zu komplex ist.



FUNDBÜRO | Auf einigen Karten gibt es sogar versteckte Schätze zu entdecken, wie hier in einem Schuppen. Ein andermal liegt Gold in alten Turmruinen.



WILLKOMMEN! | Über die Feinde wundert man sich nur. Hier rennen uns feindliche Soldaten einfach in die Arme, obwohl wir zehn zu eins überlegen sind und wir nicht in die Burg können.

vorhandenen Parteien vorgegeben sind und Sie auch den Schwierigkeitsgrad nicht regeln dürfen. Hier reagieren Sie zwar mal auf Lösegeldforderungen von Banditen, widmen sich aber sonst ganz Ihrem Städtchen. Gegenüber dem Vorgänger wuchs der Aufbauteil, Sie dürfen rund 34 Gebäudetypen platzieren, die Siedler besitzen ein Moralsystem und je nach Jahreszeit beeinflusst das Wetter die Vegetation. Mit genügend Geld veranstalten Sie Feste, bei denen die Siedler Frauen finden, oder Sie halten eine Messe in der Kirche, was Ihnen Geld und einen besseren Stadtruf beschert. Häufig fragt man sich, ob es überhaupt von Belang ist, was man tut. Denn selbst die schlechteste Siedlung läuft irgendwie. Die Produktionsketten beschränken sich auf zwei Stationen (das Warenlager nicht mitgezählt), die sich kaum optimieren lassen. Und wenn unzufriedene Bewohner doch streiken – was soll's? Dann liegen lediglich ein paar Betriebe brach, mehr passiert nicht. Selbst wenn unser Held stirbt, ist das egal – er erscheint kurz darauf wieder vor der Burg. Hier hat nichts ernste Konsequenzen oder aber Tiefgang. Müssen Sie sich bei **Anno 1701** genau überlegen, ob Sie eine Siedlung auf die nächste Stufe heben, stellt sich bei **Die Siedler 6** schnell Routine ein. Dann verpassen Sie Ihrem Helden automatisch einen neuen Rang und verbessern wahllos Gebäude, solange Material vorhanden ist. Das bringt Ihnen praktisch nur Vorteile wie geringere Kosten bei gesteigerter Produktion und neue Gebäude.

> „Selbst die schlechteste Siedlung läuft irgendwie."

Läuft eine Stadt erst mal, gibt es hier nichts mehr zu tun.

MEIN HELD!

Vor jeder Kampagnenmission und im freien Spiel haben Sie die Wahl aus sechs Helden. Diese helfen Ihnen mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Mit Gesang bessert Thordal die Laune der Siedler auf. Die Bewohner lernen bei Festen leichter eine Lebensgefährtin kennen. Bevölkerungsprobleme hatten wir aber nie und schlechte Laune geht auch so wieder vorüber.

Die Diebin Kestral treibt mehr Steuern ein und bestiehlt andere Parteien. Geldmangel haben Sie auch ohne die Dame selten und Ihre Spione dürfen ebenfalls rauben.

Mit Marcus kosten Schwertkämpfer und Bogenschützen prinzipiell weniger. Ein Vorteil bei kleinen Armeen: Er stattet Soldaten um ihn herum zeitweilig mit Fackeln aus, die Sie gegen Gebäude brauchen.

Alandra sorgt für eine einträglichere Kollekte nach jeder Messe und heilt kranke Siedler. Erst nach der Hälfte der Kampagne tauchen überhaupt Krankheiten auf.

Mit Elias liegen die Handelseinnahmen höher. Er sättigt kurzzeitig hungrige Siedler auf dem Marktplatz.

Mit Hakim kostet der Ausbau von Gebäuden weniger Rohstoffe und überzeugt ein feindliches Bataillon, die Seiten zu wechseln, was bei Banditen aber nicht klappt.



DUELL DER AUFBAU-GIGANTEN

Anno 1701 hat seinen ausgebufften Wirtschaftsteil, Stronghold 2 wiederum ausgedehnte Kämpfe, Burgenbau inklusive Foltergeräten und Fallen. Doch was bietet Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs? Ein kurzer Schlagabtausch mit dem Platzhirsch Anno 1701.

Anno	vs.	Siedler
	Moralsystem	
Sie haben wirklich an jeder Ecke zu tun, denn schlechte Laune zieht harte Konsequenzen nach sich: Die wütende Menge zündet aus Rache Ihre Häuser an, die Stadtstufe sinkt. Gezielte Aktionen wie Feste oder zugekaufte Waren steigern die Laune vorübergehend. Sie müssen also vorher sicher sein, dass die Stadt überhaupt den Stufenanstieg verkraftet.		Falls Bewohner streiken, ist das kein Beinbruch. Die betroffenen Betriebe liegen dann brach und Sie können diverse Aktionen nicht mehr ausführen, beispielsweise die Häuser der Wütenden abreißen. Aufstiege sind unproblematisch und eröffnen einfach mehr Möglichkeiten.
	Diplomatie	
Per Handel verbessern Sie Beziehungen mit einer Partei ebenso wie durch Aufträge oder Geschenke. Sie können Krieg erklären, Gegner auf vielfältige Weise sabotieren und sogar Tribut fordern.		Per Spion klauen Sie Geld von Feinden. Nur wenn es vom Spiel vorgesehen ist, verbessern ein neuer Rang oder erfolgreiche Aufträge die Beziehungen zu einer Partei. Was Kämpfe angeht, nehmen sich beide Spiele nicht viel, richtige Taktiken sind nicht nötig.
	Wirtschaft und Handel	
Die Wirtschaftskreisläufe mit zig Rohstofflieferanten, verarbeitenden Betrieben sowie unterschiedlichen Klimazonen und Inseln mit teils knappem Platzangebot lassen viel Spielraum, fordern aber auch etwas Können. Der Handel ist ein Kernaspekt, Transportrouten verwalten Sie selbst. Bei beidem tüfteln Sie häufig an den Abläufen herum.		Die Produktionsketten fallen maximal zweistufig aus, lediglich ab und zu verkaufen oder kaufen Sie Waren von anderen Parteien. Geld verdienen Sie vor allem durch Steuern und die Messe. Transportrouten fehlen, Karren verteilen automatisch die Güter. Viel zu optimieren gibt es nicht, daher fällt der Tüftelfaktor gering aus. Dafür gestaltet sich der Spielablauf pflegeleicht.
	Story und Kampagne	
Es gibt zwar ein paar Missionen mit Aufgaben, aber keine Kampagne im eigentlichen Sinne – was damit der größte Kritikpunkt am Spiel ist. Zum Reinschnuppern langt es.		16 Missionen mit Neben- und Hauptaufgaben und mehreren Kapiteln mitsamt Rendersequenzen. Doch die Kampagne kommt nicht recht in Fahrt, ist dafür ein optimaler Start für Anfänger.

Auf Forschung wurde verzichtet und auch Diplomatie existiert in dem Sinne nicht. Jemandem den Krieg erklären, ein Bündnis vorschlagen oder Geschenke machen? Fehlanzeige! Die Beziehungen sind vorgegeben: Entweder jemand ist freundlich gesinnt und handelt eventuell sogar mit Ihnen oder es ist eben ein Feind.

Da Sie nie alle Ressourcen in Ihrem Startgebiet greifbar haben, annektieren Sie einfach per Außenposten herrenlose Gebiete, wo Sie übrigens auch Schafe und Kühe für die Milch- und Wollproduktion auftreiben. Da die Kosten dafür zu Beginn das Stadtsäckel gut belasten, müssen Sie hier tatsächlich Prioritäten setzen, was Sie zuerst benötigen. Die aus alten **Siedler**-Teilen bekannte Wegeoptimierung braucht es nicht und Handelsrouten fehlen gänzlich. Natürlich können Sie den freundlich gesinnten Parteien Ihre überschüssigen Waren verkaufen. Mithilfe Ihres Helden fordern Sie aus den Lagern Güter an, die Sie nicht selbst produzieren können. Falls auf dem Weg Banditen lauern, schicken Sie gegebenenfalls eine Patrouille als Geleitschutz hinter den Transporten her. Damit erschöpft sich auch schon das Thema Handel.

Vier Klimazonen beeinflussen die Szenarien des Spiels. In der Wüste finden Sie beispielsweise kaum fruchtbaren Boden für Getreide, im hohen Norden verbietet die winterliche Kälte Bienenzucht und Fischfang – immerhin eröffnen zugefrorene Wasserflächen dort neue Wege. Dass Sie aufgrund solcher widriger Umstände lange darüber brüten, wie Sie weiter vorankommen, sich verschätzen und schließlich scheitern oder aber ein wirkliches Erfolgserlebnis haben, das passiert hier praktisch nicht. Selbst im freien Spiel haben Sie schnell alles gesehen und ausprobiert. ❑

MEINE MEINUNG | *Ansgar Steidle*

„Nichts für echte Tüftler. Selbst die Kampagne enttäuscht."

Warum sollte ich **Die Siedler: Aufstieg eines Königreichs** spielen? Gut, die Grafik sieht nicht so comichaft aus wie bei **Anno**. Aber sonst? Eine Zeit lang kann ich mich an dem Treiben in der Stadt ergötzen, allerdings fehlt mir ein wirklicher Tüftelfaktor – es ist kaum möglich noch nötig, die Siedlung bis ins letzte Detail auszufeilen. Wenn die Entwickler schon auf ein vereinfachtes Spielsystem setzen, hätte wenigstens die Kampagne unterhaltsam ausfallen dürfen. Die ist aber auch nach zehn Stunden noch fad. Dass Sie durch einen spontanen Geistesblitz dann in der letzten Sekunde nötige Waren auftreiben und sich darüber freuen, passiert hier einfach nicht. Sonderlich spannend ist die Story auch nicht und über die Kämpfe lasse ich mich hier besser nicht aus.

MEINE MEINUNG | *Petra Fröhlich*



„Der Aufstieg eines Königreichs ist leider ein Abstieg."

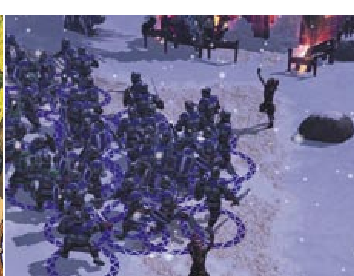
Wo Siedler draufsteht, ist auch Siedler drin – das gilt ganz sicher für die wuselig-quirligen Mittelalterstädtchen mit ihren vielen liebevollen Details. Doch in den kommenden langen Herbst- und Winterabenden greife ich lieber zu **Die Siedler 2: Die nächste Generation** oder **Anno 1701**, denn das Tüfteln, Pfriemeln, Optimieren kommt bei **Die Siedler 6** deutlich zu kurz. Wirtschaftskreisläufe? Stadtplanung? Handel? Reduziert auf ein absolutes Minimum. All die Rohstoffe, Gebäude, Upgrades, Helden und Jahreszeiten suggerieren mehr Komplexität und Abwechslung, als **Die Siedler 6** tatsächlich bietet. Unterm Strich ein wunderschönes, entspanntes Aufbauspiel, aber kein richtig gutes AufbauSTRATEGIEspiel.



1 WIE EIN TUTORIAL | Insgesamt ein verhaltener Einstieg, lediglich ein kurzer Kampf zum Schluss. Die Beförderungszeremonie mit fünf Untergebenen ist albern. Nett: Wir brauchen keine Arbeiter ausbilden oder rumschicken und Trampelpfade sind gratis.



2 FLACH | Gut: Wir bekommen viele Quests. Schlecht: rumreiten, Knöpfchen drücken, fertig. Per Diplomatiemenü regeln wir lediglich den Warenverkauf. Verhandlungen, Geschenke, Kriegserklärungen sind nicht möglich. Unser Ritter muss zum Einkaufen vors Lager der anderen Parteien.



3 NOBRAINER | Endlich mehr Kämpfe, wenngleich sie keine Taktik erfordern. Der Computergegner geht mit Bogenschützen in den Nahkampf und beim Endkampf hinkt die Leibgarde des Barons hinter seinem Wagen her, ergo erreiche ich den Bösewicht sofort und gewinne kampflos.



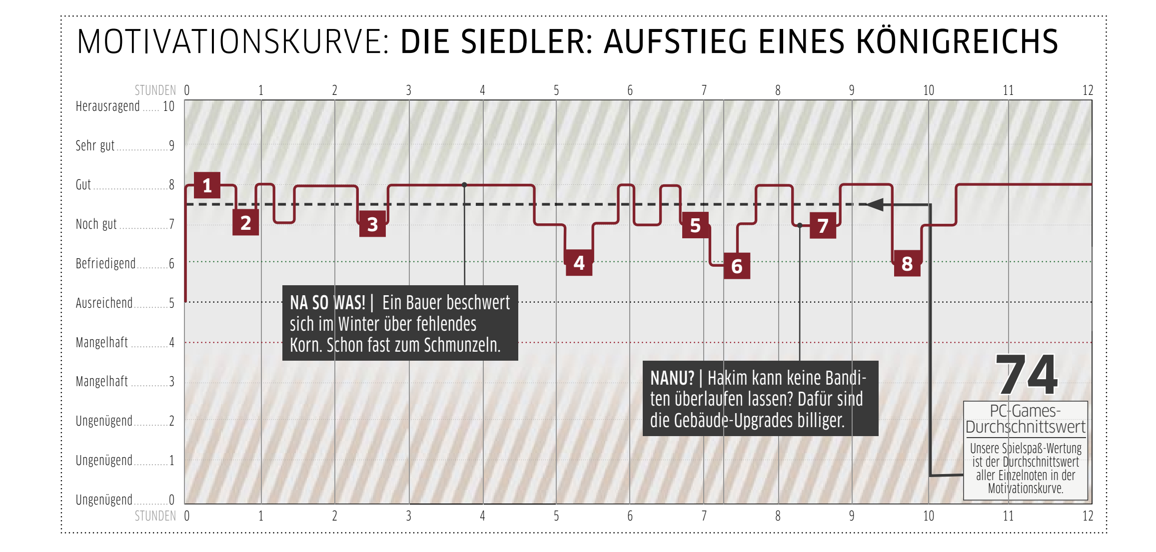
4 ZEITSTRECKUNG | Wir übernehmen einige Außenposten und rennen mehrfach zwischen den Gebieten hin und her, da wir dafür Fackeln benötigen. Abschließend schleusen wir einen Dieb beim Feind ein. Das dauert, bis er quer übers Spielfeld und zurück läuft.



5 BOSSKAMPF 1 | Wir bereiten uns auf den Großangriff auf die Burg vor. Es dauert mindestens eine halbe Stunde, bis endlich genug Teile für einen Rammbock vorhanden sind. Inzwischen ist die Burg leer, die Feinde liefen uns einzeln in die Arme, der Computer produziert nicht nach.



6 BOSSKAMPF 2 | Kaum zu glauben, unser Held hängt an der Burg fest, die produzierte Ramme ist unauffindbar. Erst als wir eine zweite produzieren, tauchen beide neben dem Handwerker auf. Nach der langen Wartezeit dauert es zehn Sekunden, bis der Außenposten fällt.



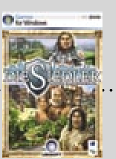


7 KLIMAWANDEL | Ein Eisszenario – kein Fisch und Getreide, was sich als belanglos entpuppt – Jäger genügen für glückliche Bewohner, lediglich Honig fehlt für höhere Stufen. Feinde fehlen, doch später brauchen wir dann doch Truppen, und zwar gegen Schwarzbären. Der Bau des Militärzweigs dauert.



8 PLOTSTOPPER | Erstmals plündern Räuber unsere Karren. Wir kommen nicht weiter, da Stein fehlt. Zwar bot uns ein Dorf an, später dort Stein zu kaufen, sie rücken aber nichts raus. Beziehungen können wir nicht verbessern, Krieg oder klauen geht nicht. Laut Entwickler ist der Fehler behoben.

DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS



Ca. € 45,-
28. September 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Blue Byte
Titel vom selben Entwickler: Siedler: Das Erbe der Könige | Siedler 2: Die nächste Generation
Publisher: Ubisoft
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Sehr gut und detailverliebt: interagierende Bevölkerung, umherwuselnde Tiere, malerische Landschaft
Sound: Orchesteraufnahmen und hochwertige Sprachausgabe – sehr gut
Steuerung: Eingeschränkte, umständliche Kamera, sonst problemlos

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: 12 Karten, 3 Siegbedingungen; Niveau der KI nicht einstellbar; Bots auf Karten vorhanden, lassen sich aber nicht hinzufügen
Zahl der Spieler: 2 bis 4

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 2 GHz Pentium 4/Athlon XP 2000+, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon 9600
Empfehlenswert: Pentium 4 3.0 GHz/Athlon XP 3400+, 1 GB RAM, Nvidia Geforce 7600 GT/ATI Radeon X 1650 XT

JUGENDEIGNUNG

Selbst in der putzigen **Siedler**-Welt herrscht hin und wieder Krieg. Die Kämpfe fallen kurz, wenig spektakulär und praktisch unblutig aus. Selbst brennende Häuser verlassen die Bewohner unversehrt. Falls Sie Mitleid mit den Tierchen haben, die der Jäger schießt, installieren Sie den Vegetarier-Patch.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Pre-Master
Gespielte Minuten: 898 Min.
Spielzeit (Std.:Min.): 14:58

Unsere Testversion entsprach bis auf Kleinigkeiten der Verkaufsversion, wies aber beispielsweise keinen Zeitraffer auf und hatte kleine Bugs.

PRO UND CONTRA

- + Schmucke Welt, Figuren und Gebäude
- + Leicht zugängliches Spielsystem
- + Umfangreiche Kampagne mit Story
- − Spielablauf unterfordert permanent
- − Handel, Diplomatie, Wirtschaft und Militärteil rudimentär
- − Kampagne mit stupiden Aufgaben und ohne Highlights
- − Bescheidene KI
- − Klima, Helden und Moralsystem beinahe belanglos

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

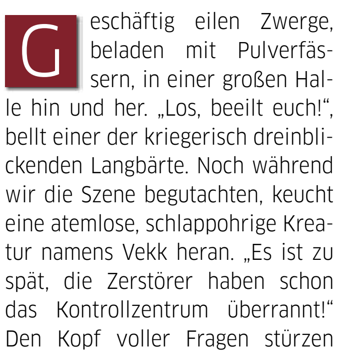
PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **74**

Von: Stefan Weiß

„Aus drei mach eins und führe hin zur zwei" – so lässt sich das erste echte Guild-Wars-Add-on kurz und knapp umschreiben. Verwirrt? Dann lesen Sie weiter.



DSCHUNGELKAMPF | Selbst ganz normale Gegner (links im Bild) entpuppen sich im Add-on als pure Herausforderung für Ihre Gruppe.



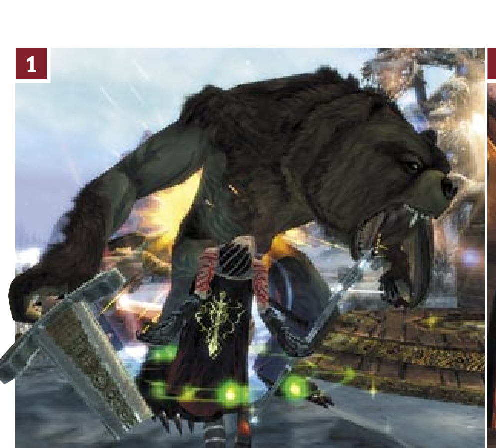
GUILD WARS

Eye of the North

Geschäftig eilen Zwerge, beladen mit Pulverfässern, in einer großen Halle hin und her. „Los, beeilt euch!", bellt einer der kriegerisch dreinblickenden Langbärte. Noch während wir die Szene begutachten, keucht eine atemlose, schlappohrige Kreatur namens Vekk heran. „Es ist zu spät, die Zerstörer haben schon das Kontrollzentrum überrannt!" Den Kopf voller Fragen stürzen wir uns mit unserer Heldengruppe durch das nächstgelegene Portal und betreten das Gebiet der fernen Zittergipfel – willkommen im Abenteuerland von **Eye of the North**.

Falls Sie von Guild Wars noch nichts gehört haben, lesen Sie bitte zuerst den Extrakasten „Die heilige Dreifaltigkeit" (rechts oben). Fans der erfolgreichen Online-Rollenspielserie schmökern gleich weiter: Der Story-Auftakt gestaltet sich spannend. Eine neue Macht (die Zerstörer) zieht durch Tyria, dem Kontinent der **Prophecies**-Kampagne, und bedroht sowohl die skandinavisch anmutenden Norn als auch das Volk der fremdartigen Asura. So führen die Entwickler gleich zu Beginn des Spiels die neuen NPC-Rassen ein. Im Vergleich zur **Nightfall**-Kampagne hat sich die Qualität der Zwischensequenzen weiter verbessert. Wo vorher stocksteife NPCs standen, agieren nun hübsch animierte Figuren und tragen zu deutlich mehr Dramaturgie bei.

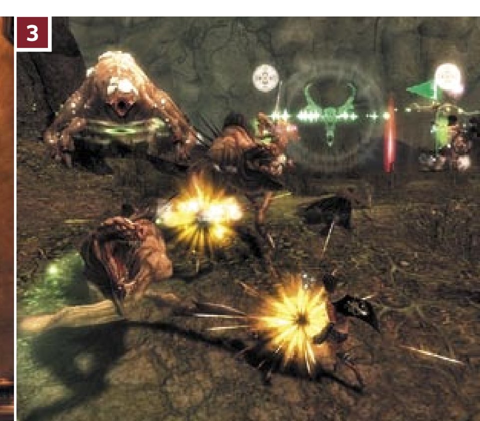
Ärgerlich nur, dass man bei Spielbeginn nicht an allen Reisepunkten erfährt, wo es in den Norden geht. Besitzer des ersten **Guild Wars** (**Prophecies**) gelangen zum Beispiel in Löwenstein an die Überführungsquest zu den neuen Gebieten. Im Verlauf der



BÄRENSTARK | Die riesigen Nornbären (verwandelte Krieger) gehören zu den ersten Gegnern im Add-on, die Sie vertrimmen.



KUNSTAUSSTELLUNG | In der Halle der Monumente stellen Sie erbeutete Gegenstände aus, um Boni für **Guild Wars 2** zu ergattern.



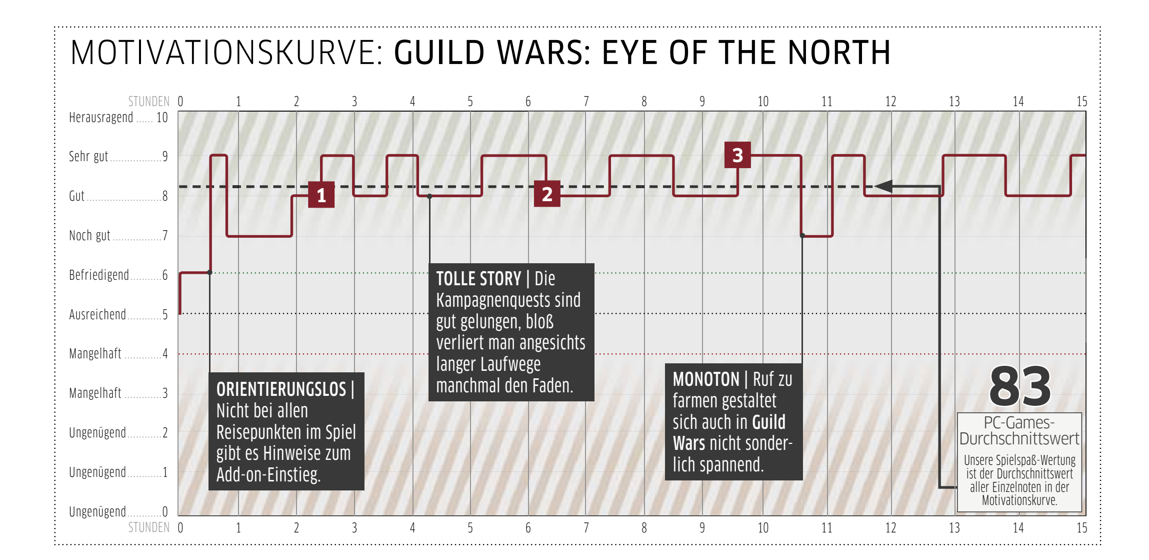
MONSTERALARM | Die Dungeons sind kein Zuckerschlecken. Nur gut ausgerüstete Teams bestehen hier gegen die Gegnermassen.

DIE HEILIGE DREIFALTIGKEIT

World of Warcraft ist Ihnen zu anstrengend, Der Herr der Ringe Online zu seicht? Es gibt eine gute Alternative.

Guild Wars kommt ohne monatliche Gebühren aus. Richtete sich der erste Teil (Prophecies) gleichermaßen an PvP- und PvE-Spieler, verlagerte Nachfolger Factions sein Gewicht auf Spielerkämpfe (PvP), während der Dritte im Bunde, Nightfall, glatt als Solo-Rollenspiel durchgehen könnte. Alle drei Kampagnen sind einzeln spielbar, lassen sich aber auch als Gesamtpaket genießen. Das nun erhältliche Add-on schlägt die Brücke zwischen den Kampagnen und bereitet die Spieler gleichwohl auf Guild Wars 2 vor. Wichtig: Sie müssen wenigstens einen der drei bisher erschienenen Teile besitzen, um das „Auge des Nordens“ zu betreten, da es ein echtes Add-on und kein eigenständiges Spiel ist. Außerdem ist der Zutritt zu den frischen Gebieten nur Stufe-20-Charakteren vorbehalten.

MOTIVATIONSKURVE: GUILD WARS: EYE OF THE NORTH



packenden Kampagne schalten Sie an spärlich gesäten Reisepunkten neue Helden (insgesamt zehn) und Fertigkeiten (insgesamt 150) frei, was motiviert.

Weniger anspornend sind die mitunter elend lang geratenen Laufwege in den neuen Gebieten. Es gibt in gewohnter Weise massig cool designte Monster, trotzdem stellt sich nach einigen Stunden ein gewisser Ermüdungseffekt ein. Vor allem dann, wenn Sie versuchen, allein mit NPCs loszuziehen. Eye of the North richtet sich klar an erfahrene Spieler(gruppen), die aufeinander abgestimmt und perfekt geskillt sind. Das ist bitter nötig, denn die Gegner (oft auf Stufe 28) patrouillieren in größeren Gruppen. Dies gilt erst recht, wenn Sie einen der 18 frisch installierten Dungeons betreten, die mit knackig schweren Widersachern und reichlich Beute bestückt sind.

Die unterirdischen Labyrinthe sind mehrstufig angelegt und verbinden verschiedene Gebiete. So gelangen Sie zum Beispiel durch die Schattentiefen vom Nordgebirge der Zittergipfel zur Dschungelregion der Asura im Westen.

Eins der wichtigsten Features ist die Halle der Monumente, in der Sie an fünf Podesten schon jetzt Spielinhalte für Guild Wars 2 freischalten können. Dazu stellen Sie High-End-Waffen und -Rüstungen, die Sie in Eye of the North erbeuten, sowie freigeschaltete Mini-Pets und Helden per Auswahlmenü auf ein solches Podest. Das fünfte Monument misst Ihren Spielfortschritt innerhalb aller installierten Kampagnen. Der so dokumentierte Erfolg sorgt später in Guild Wars 2 dafür, dass Sie, quasi als Erbe im Spiel, Zugriff auf exklusive Boni haben. Nach Aussage von Arena Net handelt es sich dabei um neue Helden, Mini-Pets und natürlich besondere Ausrüstungsgegenstände. Ein interessantes Konzept.

Nicht ganz so gelungen ist in unseren Augen die Einführung des Rufsystems, bei dem Sie stundenlang Rufpunkte „farmen“ (eine Marotte vieler MMORPGS): An verschiedenen Stellen der neuen Gebiete halten sich NPCs auf, für die Sie Aufgaben erfüllen. Dadurch sammeln Sie Rufpunkte bei der entsprechenden Fraktion (zum Beispiel Zwerge, Norn, Asura, Ebon). Auch wenn es reizvoll klingt, dadurch frische Gebiete und Gegenstände freizuschalten, das monotone Vertrimmen von 2.500 gleichen Monstern in ein und demselben Gebiet ist nicht gerade unterhaltsam. Trotzdem lässt der Spieler natürlich nicht locker – schließlich will man die besten Gegenstände besitzen. Das Suchtpotenzial geht damit voll auf. ❑

MEINE MEINUNG | Stefan Weiß



„Profis dürfen sich austoben. Der Rest schaut nur zu.“

Guild Wars-Spieler, die schon alle bisherigen Highlevel-Gebiete im Schlaf durchwandeln (beispielsweise den Hochofen der Betrübnis), reiben sich angesichts der neuen Herausforderungen und Belohnungen in Eye of the North begierig die Hände. Die spannende Hintergrundgeschichte der kurzweiligen Kampagne führt die neuen Rassen (Norn, Asura, Zerstörer) elegant ein und bereitet die Spieler thematisch auf Guild Wars 2 vor. Satte 150 neue Skills und jede Menge toller Ausrüstungsgegenständen sorgen dafür, dass Sie Ihre lieb gewonnenen Charaktere weiter verbessern dürfen. Stellen Sie sich aber darauf ein, kräftig zu farmen, wenn Sie alle neuen Inhalte erleben wollen. Die Fans sind bislang geteilter Meinung über dieses neue Feature. Eye of the North bietet weder neue PvP-Modi noch frische Spielerklassen oder gar -rassen. Das hebt sich Arena Net für Guild Wars 2 auf. Bis Sie die 18 superharten Dungeons ausgeräuchert und die Podeste in der Halle der Monumente gefüllt haben, vergeht viel Zeit. Für Profis empfehlenswert.

GUILD WARS: EYE OF THE NORTH



Ca. € 30,-
31. August 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Arena Net
Titel vom selben Entwickler: Guild Wars (Prophecies, Factions, Nightfall)
Publisher: Flashpoint
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Wundervolles Design, massig tolle Zaubereffekte, kurze Ladezeiten
Sound: Erstklassiger und filmreifer Soundtrack, gute Klangeffekte und Sprachausgabe
Steuerung: Übersichtliches, frei skalierbares Interface, etwas fummelige Heldensteuerung

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Spannende, aber kurze Kampagne, neue Gebiete, Skills und Gegenstände, Halle der Monumente (schaltet Content in Guild Wars 2 frei)
Zahl der Spieler: Unbegrenzt

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: 1 GHz-Pentium/Athlon 1200, 512 MB RAM, Geforce 6600 GT/Radeon X1600XT
Empfehlenswert: Core 2 Duo E6300/Athlon 64 X2 4600+, 2 GB RAM, Geforce 7950 GT/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

Klischeehafte Fantasy-Darstellung mit allerlei Monstern. Das Spiel verzichtet auf explizite Blutdarstellung beim Einsatz von Waffen- und Zaubersprüchen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Verkaufsversion
Spielzeit (Std.:Min.): 15:00

Eye of the North lief ohne Probleme auf unseren Testsystemen. Die veranschlagte Spielzeit versteht sich als Spieleinstieg und reicht nicht, alle Details umfassend zu durchleuchten.

PRO UND CONTRA

- + Nochmals leicht verbesserte Grafik, im Vergleich zu den drei Kampagnenspielen
- + Neue Gebiete, Skills und Gegenstände spornen an, alles zu erkunden und zu entdecken
- + Eine motivierende Kampagne, spannend erzählt, mit hübschen Zwischensequenzen versehen
- + Schöne Idee, mit der Halle der Monumente jetzt schon Content in Guild Wars 2 freizuschalten
- − Ungünstige Verteilung der Reisepunkte führt zu extrem langen Laufwegen
- − Das Rufsystem (Farmen) ist auf Dauer recht eintönig

MEHRSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **83**

UNAUSGEGLICHEN | Manche Talente sind zu schwach, andere zu stark. Mit dem Erdbeben-Zauber des Paladins haut man beispielsweise selbst Endgegner in Sekunden um.

EFFEKTVOLL | Die kleine Elfe (der helle Punkt am Arm des Gargoyles) leuchtet Dungeons stimmungsvoll aus. Tolle Texturen und Schatteneffekte!

DYNAMISCH | Immer gleiche Standard-Bewegungen gibt's in **Legend** nicht: Hier sieht es wirklich so aus, als ob die Figuren miteinander kämpfen.

FEUER UND EIS | Im Hochland der Zwerge wartet ein Kampf gegen diesen riesigen Drachen. Der ist zwar groß und sieht schön aus, hat aber nichts auf dem Kasten.

LEGEND

Hand of God



Von: Felix Schütz

Beherzt eifert Legend seinem großen Vorbild Diablo 2 nach – ohne es jemals einzuholen.

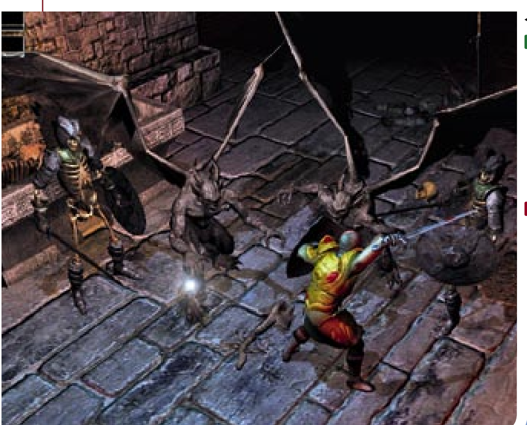
Das Allerweltszitat „Früher war doch alles besser!" hat etwas Engstirniges. Nur: Im Fall von Action-Rollenspielen ist es wirklich so! Seit **Diablo 2** gab es kein Hack&Slay-Spiel mehr, das an Blizzards Klassiker heranreicht. Jüngstes Beispiel: das in Hamburg entwickelte **Legend: Hand of God**.

Das Spiel tickt nach derselben Uhr, die Blizzard einst aufzog: Ein suchtförderndes Prinzip, bestehend aus dem Bekämpfen von Gegnern, dem Anhäufen von Beutestücken und der Jagd nach Erfahrungspunkten. **Legend** bietet das Gleiche, sieht aber anders aus: Anstatt in Kämpfen vorgefertigte Animationen abzuspulen, schlägt und hüpft der Held Targon wild umher. Das sogenannte Cinematic Combat System passt die Hieb- und Ausweichbewegungen nämlich nach Gegnertyp und Kampfkraft an. Das gelungene Ergebnis wirkt viel dynamischer als bei der Konkurrenz.

Ebenfalls neu ist der Maus-Cursor in Form von Luna, einer kleinen Elfe: Sie leuchtet in Dungeons die Dunkelheit der Gänge aus, lässt dabei atmosphärische Schatten tanzen. Luna ist sozusagen der zweite Hauptcharakter des Spiels. Professionell von Schauspielerin Cosma Shiva Hagen vertont, plappert die Kleine unermüdlich auf Targon ein, der mit schnippischen Kommentaren reagiert. Die kurzen Momente, in denen das Duo sich mal stichelnd, mal herzlich zeigt, sie gehören zu den schönsten im Spiel. Überhaupt sind alle Charaktere exzellent vertont, wenn sie dem Spieler kleine, willkommene Quests übertragen. Gäbe es doch nur mehr davon!

Die meiste Zeit klickt man aber doch nur Gegner tot. Das ermüdet schnell, vor allem ist das die Schuld des Balancings: Zehn Klassenkombinationen aus fünf Talentbäumen stehen zur Wahl, eine Charaktererschaffung gibt es dafür nicht. Wer sich in die falsche Richtung entwickelt, muss seine Punkte gebührenpflichtig umverteilen.

AUF EINEN BLICK: DIE WICHTIGSTEN ASPEKTE VON LEGEND



◀ KAMPFSYSTEM

- ⊕ Das Cinematic Combat System wählt in Abhängigkeit von Waffe, Gegnertyp und Charaktereigenschaften die passende Animation. Ein von rechts geführter Schwertstreich schleudert einen getroffenen Gegner etwa nach links.
- ⊖ Die linke Maustaste gedrückt halten, zwischendurch per Leer- und Eingabetaste unzählige Tränke einschmeißen und selten mal eine Fähigkeit durchschalten – mehr verlangen die Kämpfe von **Legend** nicht.

▶ CHARAKTERENTWICKLUNG

- ⊕ Die freie Heldenerschaffung über fünf kombinierbare Talentbäume erlaubt zehn Klassen.
- ⊕ Talentpunkte darf man beim Trainer gebührenpflichtig umverteilen.
- ⊖ Viele Talente sind uninteressant. Man tendiert dazu, stets die gleichen Fähigkeiten einzusetzen.
- ⊖ Zu kleine Talentbäume
- ⊖ Optisch vorgefertigter Held
- ⊖ Nur vier Attribute (Stärke, Beweglichkeit etc.) und wenig Statuswerte bieten kaum Freiheit.





▼ STORY, QUESTS UND SPIELWELT

- ⊕ Prächtige Oberwelt, hin und wieder mit toll vertonten Questgebern bestückt. Aufgaben wandern in ein Questbuch.
- ⊕ Eine typische Fantasy-Handlung hält die Kampagne zusammen.
- ⊖ Die Welt ist schön, aber auch klein und arg linear. Zu entdecken gibt es wenig und die paar Quests unterfordern selbst Anfänger.
- ⊖ Die Story endet unspektakulär.

▼ STEUERUNG, INVENTAR UND ITEMS

- ⊕ Die drei Maustasten lassen sich frei mit Aktionen wie Kämpfen, Zaubern und Gehen belegen. Das Inventar besitzt eine Sortierfunktion und zeigt auf Tastendruck einen Vergleich von Statuswerten an. Luna warnt frühzeitig, wenn die Taschen voll sind.
- ⊖ Ein Quickslot-System (gern auch optional), wie man es aus Online-Rollenspielen kennt, wäre schön gewesen. So muss man einen Skill zunächst per Tastatur auswählen und erst dann über den Mausklick auslösen.
- ⊖ Gegenstände wecken kaum Sammelfreude. Viele Items sehen gleich aus, ihre Werte unterscheiden sich aber teils gravierend.



Manche Klassen, etwa der selbstheilende Paladin, sind übervorteilt, andere haben das Nachsehen. Bei zu schweren Kämpfen werfen Sie Heiltränke per Leertaste ein, notfalls gleich dutzendweise – Geld dafür hat man ohnehin genug. Wenige Skills pro Talentbaum, dazu ein geringes Gegnersortiment – da stellt sich schnell Kampfroutine ein.

Die motivierende Jagd nach Items ist in **Legend** nur rudimentär ausgebildet: Rüstungen, Schmuck und Waffen mangelt es an Abwechslung. Immerhin ist das Inventar ordentlicher Standard: Per Button werden Items automatisch sortiert, ein weiterer Tastendruck vergleicht ihre Statuswerte.

Auch die Schnellreisefunktion gefällt, denn Teleporter sind großzügig verteilt. Da es aber nur wenige Händler im Spiel gibt, genügt es meist, sich in die bildschöne Ortschaft Turint zurückzuziehen. Dort wartet der immer gleiche Ablauf: Items kaufen und verkaufen, dazu Mana- und Heiltränke einpacken. So gerüstet sind alle Kämpfe locker zu schaffen; wer doch mal stirbt, reinkarniert am nächsten Runenstein.

Einen schönen Anblick bietet die von Hand gestaltete Oberwelt: Handwerklich sauber umgesetzt, gefällt vor allem die vielfältige Vegetation in den abwechslungsreichen Umgebungen. Während der zwölf Stunden Spielzeit betritt man zudem mehrere zufallsgenerierte Dungeons. Die sehen dank der guten Lichteffekte zwar klasse aus, entbehren aber jeder Finesse: Gegner töten, Fässer zerschlagen, Schatztruhen plündern – es warten keine Überraschungen, keine Ideen.

Loben muss man die Entwickler für den Versuch, ihr Spiel in eine spannende Handlung um Dämonen und die Suche nach mächtigen Artefakten zu verpacken. Bedauern muss man sie allerdings auch, da ihnen der Versuch misslungen ist: Zu wenige Charaktere und Dialoge, die Tiefgang vermissen lassen, münden in einer Geschichte, die bereits vorbei ist, noch bevor sie erzählerisch Fahrt aufgenommen hat. Da man obendrein auch auf Mehrspielermodi verzichtet hat, fehlt **Legend** eben das, was **Diablo 2** noch immer hat: Langzeitmotivation. ❑

MEINE MEINUNG | *Felix Schütz*



„Langsam glaube ich, ein ‚**Diablo**-Killer' kann eben doch nur von Blizzard stammen …"

Ich bin ziemlich enttäuscht. **Legend** mag sein Herz am richtigen Fleck tragen, doch das Gameplay kommt über guten Durchschnitt nicht hinaus. Augenscheinlich ist das Spiel sicher gelungen, besonders die bildschöne Oberwelt und die zwei sympathischen Hauptfiguren besitzen mehr Charme als **Loki** und **Silverfall** zusammen. Doch es mangelt **Legend** an manchem: an Items, die Lust aufs Sammeln machen, an Skills, wegen denen ich mich auf meinen Levelaufstieg freue, an Dungeons, die es zu erforschen lohnt. Selbst die Story, in der Entwicklung mit großer Aufmerksamkeit bedacht, versumpft in Belanglosigkeit. Fehlende Mehrspielermodi könnte ich verschmerzen, wären wenigstens Anreize zur Wiederspielbarkeit gegeben. Einzig das Cinematic Combat System ist bemerkenswert: Das möchte ich auch in anderen Spielen sehen!



1 EINSTIEG MIT TÜCKEN | Anfängliche Euphorie verfliegt, spätestens wenn einen die ersten Gegner aufs Korn nehmen: Manche Kämpfe sind ganz zu Beginn einfach zu schwer, besonders wenn man das Pech hat, keine gute Ausrüstung zu finden.



2 BAUKASTEN | Die Krypta ist der erste große Dungeon im Spiel. Toll sind hier die Licht- und Schatteneffekte, besonders zusammen mit den plastischen Wand- und Bodentexturen. Aber: Der Dungeon ist steril, wird von einem Generator erzeugt – und hält keine einzige Überraschung parat.



3 MITSTREITER | Auf dem Weg ins Hochland treffen wir diesen frechen Zwerg. Nach einem herzlichen Dialog begleitet er uns in den nächsten Kampf gegen eine Gruppe von Orks. Dabei zählen er und Targon die erlegten Feinde um die Wette – **Der Herr der Ringe** lässt schön grüßen!

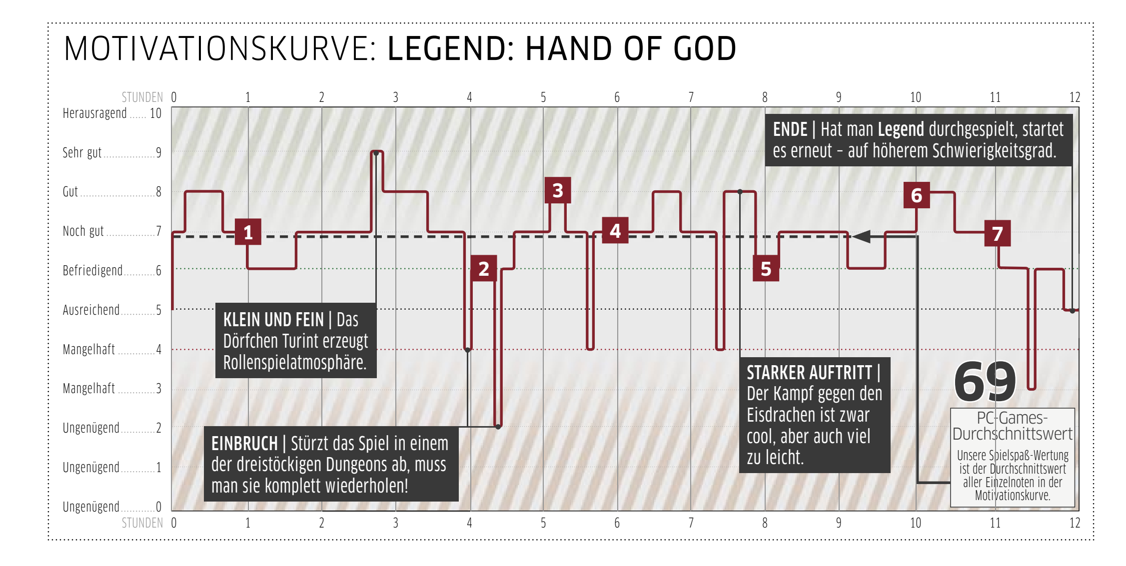


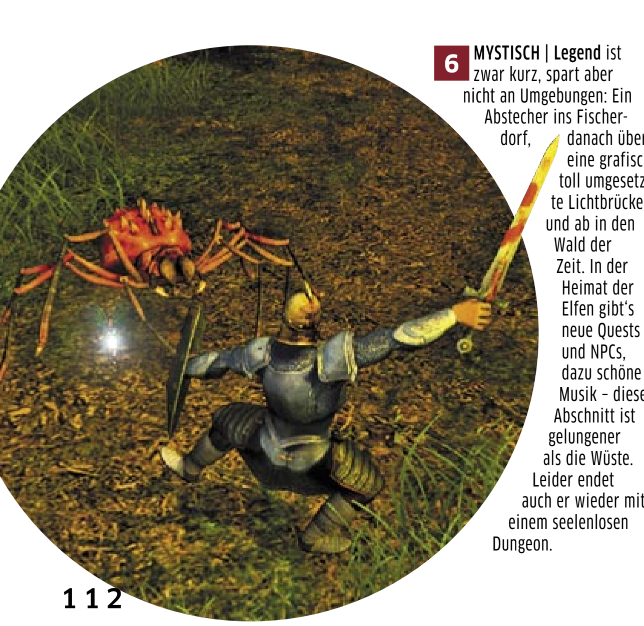
4 EISIG | Der frostige Grafikstil im Hochland ist eine willkommene Abwechslung. Unter freiem Himmel wird man hier Zeuge der vielleicht besten Schneesturm-Darstellung in einem Computerspiel! Aber: Die Gegner varrieren kaum und sind teilweise wieder zu mächtig.



5 SCHWEISSTREIBEND | Hat man den Drachen im eisigen Hochland erlegt, geht's direkt in die Wüste – dramaturgisch betrachtet ein etwas harter Bruch. Der Aufenthalt dort ist zwar nur kurz, aber heftig: Speziell die Gift spuckenden Skarabäen lassen dem Spieler keine Verschnaufpause.

MOTIVATIONSKURVE: LEGEND: HAND OF GOD



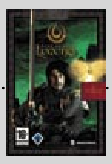


6 MYSTISCH | **Legend** ist zwar kurz, spart aber nicht an Umgebungen: Ein Abstecher ins Fischerdorf, danach über eine grafisch toll umgesetzte Lichtbrücke und ab in den Wald der Zeit. In der Heimat der Elfen gibt's neue Quests und NPCs, dazu schöne Musik – dieser Abschnitt ist gelungener als die Wüste. Leider endet auch er wieder mit einem seelenlosen Dungeon.



7 ENDGAME | Die letzte Stunde verbringt man mit dem Wegklicken zahlloser Dämonen, darunter splitterfasernackte Succubi – prüde Spieler kneifen die Augen zu. Ein spannungsarmer Dungeon mit zu vielen Gegnern, und dann ein kurzer Abspann und nur ein neuer Schwierigkeitsgrad als Belohnung – der Schluss von **Legend** ist kaum befriedigend.

LEGEND: HAND OF GOD



Ca. € 45,-
12. Oktober 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Master Creating
Titel vom selben Entwickler: Restricted Area
Publisher: Dtp
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Saubere Animationen und tolle Lichteffekte in Dungeons. Manche Umgebungstexturen könnten jedoch etwas schöner sein.
Sound: Mal solide, mal klasse Musik. Tolle Sprecher! Die guten Soundeffekte wiederholen sich dafür zu oft.
Steuerung: Wenige Tasten nötig, Richtungsangaben per Maus sind nicht immer hunderprozentig präzise.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2500+/P4 2,2 GHz, 512 MB RAM, Radeon X1650 Pro/Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: Athlon 64 4000+/Intel P4 3,6 GHz, 2 GB RAM, Geforce 7900 GT/Radeon X1950 Pro

JUGENDEIGNUNG

Legend ist freigegeben ab 16 Jahren. Das Bekämpfen von Monstern, Wildtieren und Menschen ist zentraler Spielbestandteil. Hin und wieder zeigen sich Gewalteffekte, Zombies verlieren etwa Gliedmaßen. Vereinzelt sind Blutlachen und virtuelle Menschenleichen, darunter auch von von Kindern, in den Levels verteilt.

DIE TEST-ABRECHNUNG

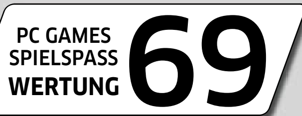
Testversion: Pre-Master
Spielzeit (Std.:Min.): 12:00

Die uns vorliegende Testversion entsprach beinahe der finalen Handelsfassung. Während unseres Tests stürzte **Legend** fünfmal ab. Inhaltliche Bugs wie KI-Aussetzer gab es selten.

PRO UND CONTRA

- \+ Tolle Lichteffekte und plastische Texturen in Dungeons
- \+ Freche Elfe als Maus-Cursor und Lichtquelle; sie kommentiert teils sogar das Spielgeschehen
- \+ Sympathische Hauptcharaktere
- \+ Geschmeidig animierte Kämpfe
- \+ Schön aufgebaute Oberwelt mit abwechslungsreichen, wenn auch genretypischen Gebieten
- \+ Viele gut vertonte Nebenfiguren …
- − … in einer belanglosen Geschichte
- − Kurze Spieldauer
- − Geringer Wiederspielbarkeitswert
- − Kein Mehrspielermodus
- − Seelenlose Dungeons
- − Wenig Abwechslung bei den Items
- − Unausgegorenes Balancing

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

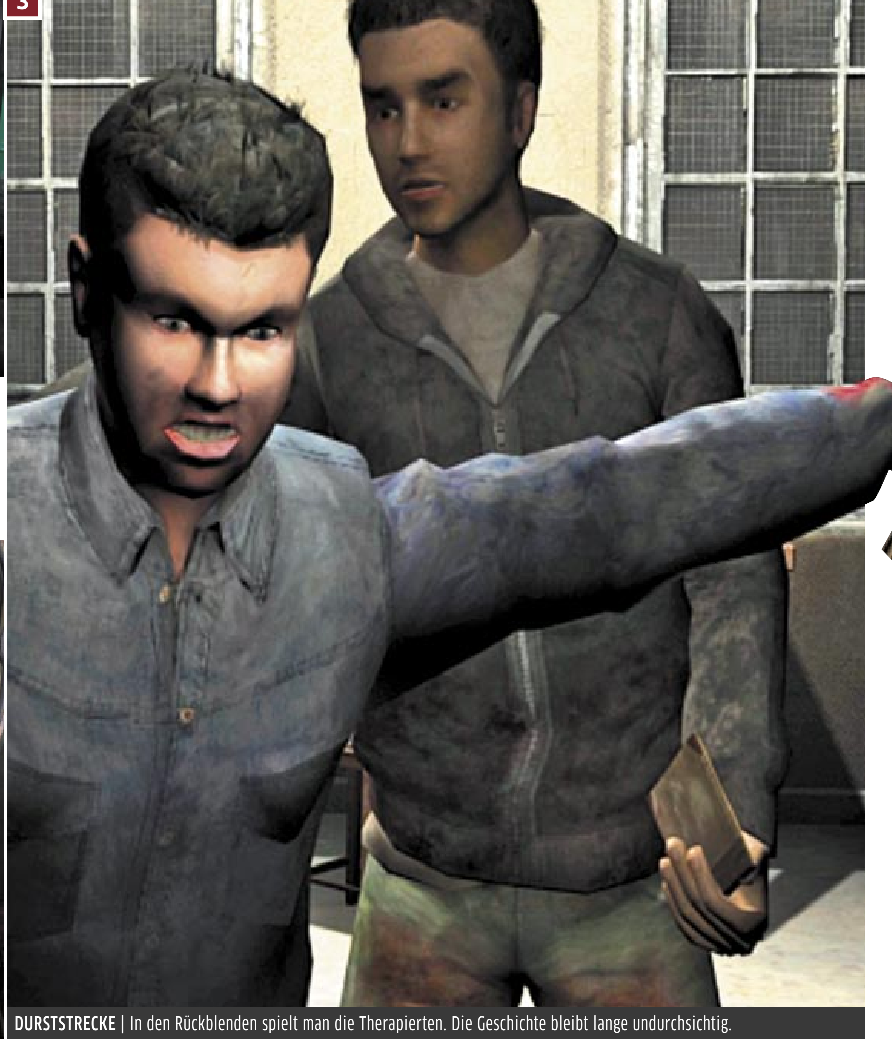




▲ **HERZLOSES WILLKOMMEN** | Chefarzt und Schwester geben McNamara einen frostigen Empfang. Gleich am Anfang versprüht **Overclocked** eine unangenehme, aber gerade deswegen interessante Atmosphäre.

▼ **KEINE KOPFNUSS** | Wie den Ventilator stoppen, damit die Figur daran vorbeigelangt? Dieses Rätsel wird keine Gehirne zum Rauchen bringen, genauso wenig wie die restlichen. Man kommt zügig voran.





DURSTSTRECKE | In den Rückblenden spielt man die Therapierten. Die Geschichte bleibt lange undurchsichtig.

OVERCLOCKED

Eine Geschichte über Gewalt

Von: Thomas Weiß

Der Titel verheißt Großes, doch die Geschichte verzettelt sich an der komplizierten Präsentation. Hochgradig spannend bleibt ein geradeheraus erzählter Nebenstrang.

Ungewöhnlich, dieses Adventure. Mit **Das Geheimnis der Druiden** oder **The Moment of Silence** hatte House of Tales nach üblichen Konventionen gearbeitet, mit **Overclocked** hat sich der Entwickler übernommen.

Versucht wurden Kunstgriffe aus Film und Literatur, heraus kam eine Handlung, deren Chronologie in Dutzende Fragmente zerbirst. Die Geschichte wuchert wild, zersplittert sich in schwer einzuordnenden Rückblenden. Die meisten der Charaktere reden Unverständliches und ihre Beziehung zueinander verschwindet in den Ritzen einer löchrigen Erzählstruktur.

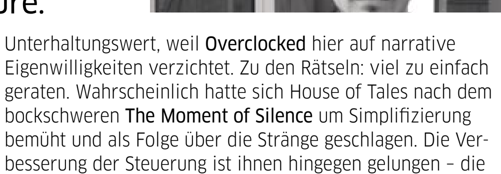
Den Faden zu behalten ist die eigentliche Herausforderung, Rätsel lösen sich fast wie von selbst. Gestatten, ein Beispiel: Unter einem Stacheldraht liegt ein Gegenstand, den die Spielfigur nicht aufnehmen will – aus Angst, sie könne sich die Hände verletzen. Zwei von drei Bildschirmen entfernt: Handschuhe, die das anderweitig leere Inventar füllen. Es wird Spielern sofort dämmern, sofern sie nicht 2,0 Promille im Blut haben.

Rätsel dieser Schwierigkeitsstufe bilden die Mehrheit, und das wäre genau dann kein Problem, böte **Overclocked** zu jeder Sekunde Hochspannung. Leider reicht es über weite Strecken nicht einmal zur Spannung. Zumeist ist es die Neugier, die zum Spielen treibt.

Overclocked wirft so lange so viele Fragen auf, dass man irgendwann aus Trotz nach Antworten verlangt. Im Mittelpunkt steht McNamara, ein Psychiater. Daneben: fünf Verstörte, aufgelesen von der New Yorker Polizei und untergebracht in einer Klinik, die kurz vor dem Abriss steht. McNamara ist als Erinnerungskonstrukteur angereist. Er soll die Patienten zum Reden bringen und das erste, was er vom einzig verbliebenen Chefarzt verlangt, entspräche in der Schulmedizin wohl einer Verletzung der Berufspflicht: „Setzen Sie alle Medikamente ab, ich will die Patienten unverfälscht erleben."

Damit macht er sich als Nervenarzt zunächst unglaubwürdig. Mehr noch: Er stellt zu keiner Zeit infrage, warum die Klinik einem Gefängnis gleicht, die Eingänge von einem Gitter umringt, die Fenster zugemauert sind. Oder die letzte übrige Schwester eine Laune hat, mit der man kleine Kinder zum Heulen bringt. Der Einwand „Si-

MEINE MEINUNG | Thomas Weiß



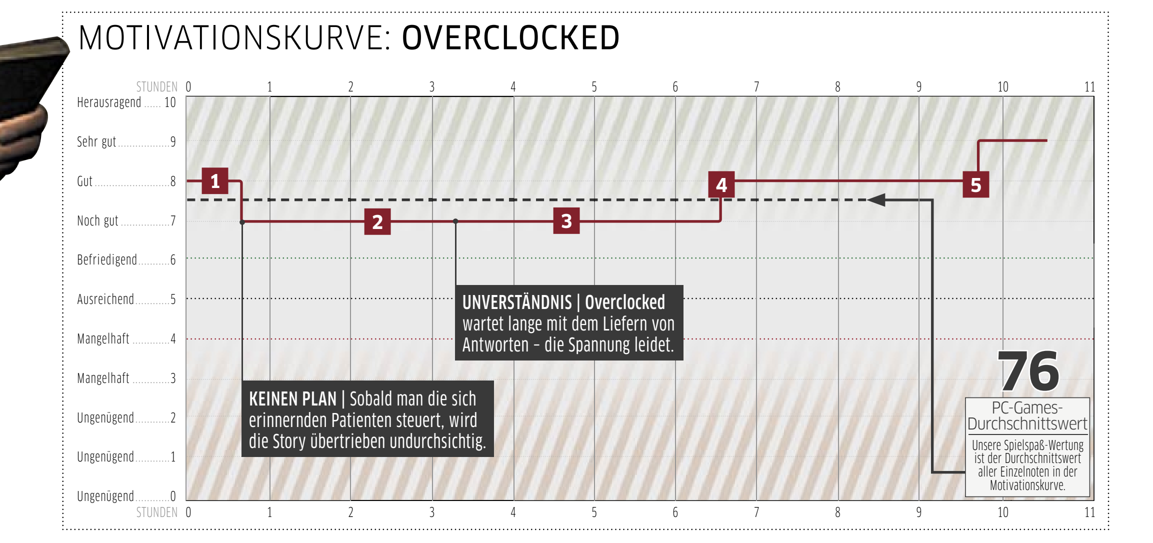




„Einiges ist misslungen. Trotzdem: ein gutes, intelligentes Adventure."

Die Geschichte, die **Overclocked** erzählt, erscheint passend zum Titel wie übertaktet: kurze Rückblenden, eilig Szene an Szene – bis sie abraucht. Unter den zerhäckselten, antichronologischen Story-Häppchen geht das Verständnis verloren und die Spannung gleich mit. Was dem Hauptcharakter widerfährt, ist von anderem, besseren Kaliber: Wie sich McNamara allmählich zum Nervenwrack wandelt, hat großen Unterhaltungswert, weil **Overclocked** hier auf narrative Eigenwilligkeiten verzichtet. Zu den Rätseln: viel zu einfach geraten. Wahrscheinlich hatte sich House of Tales nach dem bockschweren **The Moment of Silence** um Simplifizierung bemüht und als Folge über die Stränge geschlagen. Die Verbesserung der Steuerung ist ihnen hingegen gelungen – die Kritik stieß auf gespitzte Ohren. Löblich. Bitter weiter so!

MOTIVATIONSKURVE: OVERCLOCKED





GEWALT | McNamara manövriert sich in Situationen, die knistern vor Spannung. Hier zeigen die Story-Autoren, dass sie was auf dem Kasten haben.



ABSCH(L)USS | Am Ende lässt **Overclocked** seine erzählerischen Muskeln spielen. Das Schicksal das Hauptdarstellers reißt mit.

cherheitsverwahrung" zieht nicht, denn auch dort gelten Standards.

Abends steuern Sie McNamara an die Bar, wo er trinkt, jammert, Streit anzettelt. Es sind seine Anflüge von Gewalt, die **Overclocked** mit außergewöhnlicher Präzision vermittelt – und die den Helden vor dem Absturz ins Langweilige schützen.

Was um McNamara geschieht, ist von besserer Qualität als das, was er seinen Patienten allmählich an Informationen entlockt. Seine Ehe ist im Begriff zu zerbrechen, sein Anwalt wendet sich von ihm ab, die Bank dreht ihm den Geldhahn zu. Negatives summiert sich; McNamara hat Mühe, die Fassung zu bewahren. Man fiebert mit ihm, man ahnt, dass er auf Unheil zusteuert. Dieses Wissen um die Katastrophe verleiht **Overclocked** eine Cleverness, die Adventures so noch nicht gezeigt haben. McNamaras persönlicher Absturz degradiert die Schicksale der anderen fünf Spielfiguren zur Nebensache – das ist die traurige Ironie dieses Spiels.

In den Erinnerungen steuern Sie besagte Patienten und tun Dinge, deren Sinn sich nicht erschließt. Man tappt im kontextlosen Dunkeln, bis das Interesse erlahmt. Den Figuren fehlt es an Prägnanz, sie handeln oberflächlich, weisen nur simple Charakterzüge wie Ängstlichkeit oder Bosheit auf. Nie dringt **Overclocked** tiefer in die Seelen der Missbrauchten vor.

Die Belanglosigkeit ist ärgerlich, weil man weiß, dass die Schreiber bei House of Tales mehr können. Sie haben das Talent, gute Geschichten zu erzählen – eine Begabung, die im Spiele-Business viel zu selten vorkommt.

Derlei inhaltliche Mängel beiseite geschoben: **Overclocked** macht alles richtig, was ein Adventure können muss: schneller Ortswechsel mit Doppelklicks, Anzeige von Hotspots durch Leertaste, keine überflüssige Maus-Arbeit.

Grafisch kriegt man Solides, manche 3D-Schwenks überraschen durch ihre Geschmeidigkeit. Nichts vorwerfen lässt sich auch dem Sound. Die Sprachausgabe passt und die Musik verleiht ausgewählten Szenen einen massiven atmosphärischen Unterbau. Nicht auszudenken, wie gut **Overclocked** mit einer besseren Story geworden wäre. So reicht's für ein „gut". ❑

OVERCLOCKED: EINE GESCHICHTE ÜBER GEWALT



Ca. € 40,-
12. Oktober 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: House of Tales
Titel vom selben Entwickler: Das Geheimnis der Druiden | The Moment of Silence
Publisher: Anaconda
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Nicht hässlich, nicht schön, aber zweckmäßig und stimmig
Sound: Keine Beanstandungen – weder bei Sprachausgabe noch Musik
Steuerung: Auf ein notwendiges und angenehmes Minimum reduziert

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2200+, 512 MB RAM, Radeon 9800 Pro
Empfehlenswert: P4 mit 3,4 GHz, 1 GB RAM, Geforce 7600 GT

JUGENDEIGNUNG

Eine Geschichte über Gewalt – der Untertitel könnte einen auf die Idee bringen, dass es in **Overclocked** nur so von blutigen Brutalitäten wimmelt. So ist es nicht. Gewaltszenen sind überwiegend psychischer Natur, ohne Übertreibung, ohne Verherrlichung. Die Handlung involviert nur wenige Schusswechsel, die erfreulicherweise in einem ausdrucksstarken Kontext stehen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Beta
Spielzeit (Std.:Min.): 10:00

Die Rätsel spielen eine untergeordnete Rolle; **Overclocked** versteht sich mehr als Erzählung denn als klassisches Adventure. Bedingt dadurch fällt die Spielzeit etwas mager aus, speziell im Vergleich zu Titeln wie **Geheimakte Tunguska**, die weit umfangreicher sind. Dennoch bewegen sich die zehn Stunden im fürs Genre akzeptablen Rahmen.

PRO UND CONTRA

- ➕ Gelungene Charakterzüge des Hauptdarstellers
- ➕ Bedienung ist auf maximalen Komfort getrimmt
- ➕ Sprachausgabe und Musik sind gleichermaßen gut geglückt
- ➕ Die Erzählweise hebt sich angenehm vom Rest ab, doch ...
- ➖ ... bedingt durch die zeitlich wirr angeordneten Handlungsstückchen leiden Verständnis und Spannungskurve
- ➖ Die Rätsel wurden auf ein Minimum reduziert, was Adventure-Liebhabern womöglich sauer aufstoßen wird: Es fehlt jegliche Herausforderung

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **76**

VIEL ZU ENTDECKEN | So schaut's aus, wenn man die Hotspots einblendet.

IDYLLE | Abseits vom Schuss haust ein Eremit unter wunderschönen Wolken.

AUF DVD
● EXKLUSIV-DEMO

HOT OR NOT | Daphne erfüllt jeden Wunsch, vorausgesetzt, er hat etwas mit Schmerzen zu tun. Wenn Sie darüber nicht lachen können, verfehlt **Everlight** womöglich Ihren Humor.

GENIE & WAHNSINN | Der Bibliothekar ist am Tag ein ganz Netter. Nachts arbeitet er als irrer Wissenschaftler an Erfindungen.

EVERLIGHT

Elfen an die Macht!



Von: Thomas Weiß

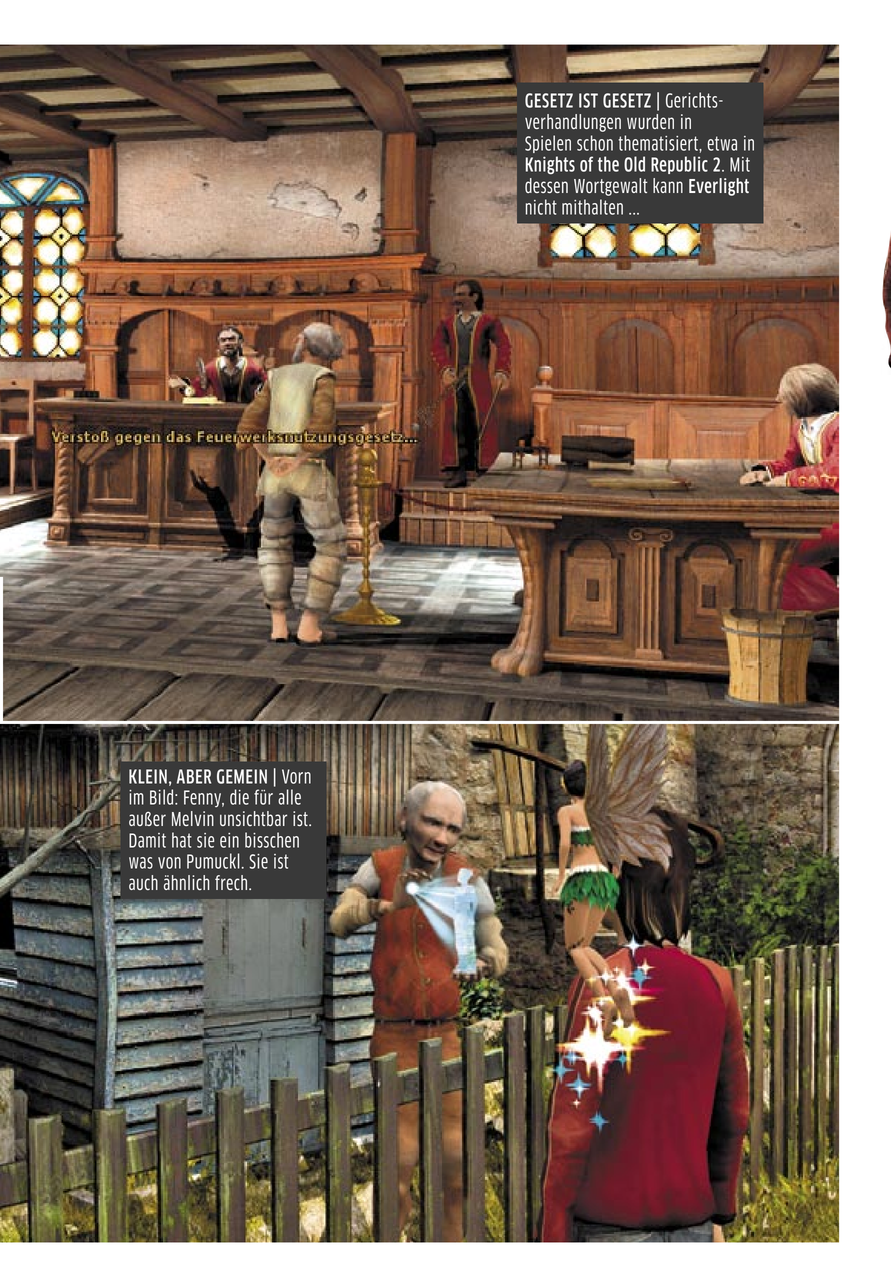
Gewöhnlicher Junge landet in außergewöhnlicher Märchenwelt – Auftakt einer liebenswürdig albernen Abenteuerei.

Aus Deutschland purzeln seit Monaten Adventures hervor, dass es einen angenehm schwindelt: **Ankh**, **Geheimakte Tunguska**, **Jack Keane** ... und jetzt **Everlight**, gemacht von Silver Style und The Games Company, jenen also, denen **Simon the Sorcerer** das Comeback zu verdanken hat.

Allerdings tritt hier kein prägnanter Charakter auf, sondern ein pubertierender Jüngling namens Melvin. Seine Persönlichkeit schwankt zwischen Harry Potter und Gymnasiast, er gibt einen etwas trivialen Helden ab mit seinem Allerweltsgesicht und den braven Klamotten. Doch gerade daraus versucht **Everlight** Reiz zu saugen: Normalo landet unversehens in Märchenwelt. Dort soll er einen Fluch beseitigen, der Stadtbewohner nachts zu instinktgetriebenen Exzessen verleitet. Um das zu schaffen, muss der unscheinbare Melvin über sich selbst hinauswachsen und seine innersten Ängste überwinden – so ähnlich der Wortlaut im Intro.

Was sich nach anstrengender Dramaturgie mit psychologischer Marschrichtung anhört, ist in Wirklichkeit locker verdauliches Entertainment für breites Publikum. Dialoge und Charaktere machen Parodie statt Ernst, Frechheitsfaktor inklusive: Da wird mit Stinkbomben geworfen, von Leitern geschubst, in Fallen gelockt, geklaut – ja fast drängt sich der Begriff „Killerspiel" auf! Nein, das war übertrieben. Die Schadenfreude fußt auf familientauglichem Kontext.

Dem qualitativ wankelmütigen Drehbuch ist zuzuschreiben, dass sich Gähngeräusche mit Freudengekicher abwechseln. Pointen versinken regelmäßig in maßloser Geschwätzigkeit, bloß um im nächsten Moment wieder mit Kürze und Würze zu zünden. Etwa



GESETZ IST GESETZ | Gerichtsverhandlungen wurden in Spielen schon thematisiert, etwa in **Knights of the Old Republic 2**. Mit dessen Wortgewalt kann **Everlight** nicht mithalten ...

KLEIN, ABER GEMEIN | Vorn im Bild: Fenny, die für alle außer Melvin unsichtbar ist. Damit hat sie ein bisschen was von Pumuckl. Sie ist auch ähnlich frech.

W WIE WISSEN

Wer?
Melvin (zwei Zentimeter links von hier). Muss man nicht kennen. Er wird bald 16, spricht mit der deutschen Stimme von Harry Potter und verhält sich für sein Alter erstaunlich vernünftig – ungeachtet der Streiche, die er anderen spielt. Wenn man **Everlight** durch hat, wird Melvin aus Spielergedächtnissen verschwinden. Um haften zu bleiben, braucht es auffällige Charakterzüge. Aus einer Star-Karriere, wie sie Threepwood oder Stobbart hinter sich haben, wird wohl nichts.

Wie?
Wenn's draußen regnet, stellen sich Leute gern unter. Oder betreten Geschäfte. Melvin präferiert Letzteres. Drin stößt er auf einen alten Mann mit Hasenzähnen. Der faselt etwas von Wünschen und schwups: Schon betritt unser junger Held eine andere Dimension. Die Eingangssequenz entbehrt damit zwar jeglicher Logik, bezieht aber gerade aus ihrer Unmöglichkeit einen fantasievollen Charme. Danach folgen Kombinationsrätsel und Gespräche. Geschicklichkeitseinlagen fehlen – zur Freude klassischer Abenteurer.

Wo?
Eine verfluchte Stadt, darin befindliche Häuser, ein Friedhof vor den Toren und ein Waldstück für romantische Picknicks. Architektonisches Vorbild der Ortschaft: das Mittelalter. Mehr Abwechslung wäre wünschenswert gewesen, nicht nur weil die Grafik zum Hingucken verleitet. Man kommt bei weitem nicht so rum wie in **Geheimakte Tunguska**, DEM Adventure für Weltenbummler.

Wehwehchen?
Gibt's. Zuweilen liegt der rote Faden unter Blabla vergraben, dessen Aussage auch erhalten bliebe, kürzte man es um 90 Prozent. Und dass jede größere Aktion zur Folge hat, alle Nichtspielercharaktere auf Neuigkeiten abklappern zu müssen, entlockt manchen Spielern bestimmt entnervtes Stöhnen. Den Rätseln kann man wenig vorwerfen, außer vielleicht, dass sie streckenweise richtig, richtig schwierig sind – doch dann hilft Fenny, die gute Fee. Verzeihung! Sie ist Elfe und hält Differenzierung für wichtig.





wenn Melvin eine sehr bayerisch eingerichtete Jagdhütte betritt und Ähnlichkeiten mit Becksteins Wohnzimmer vermutet.

Großartig amüsieren auch die Rededuelle, bei denen eine falsche Antwort aus dem reichhaltigen Multiple-Choice-Pool das Weiterkommen verhindert. Wären alle Gespräche so unterhaltsam wie das, in dem der Hauptdarsteller mit seiner Angebeteten über dünnes Rhetorik-Eis schlittert – **Everlight** stieße sofort in den 80er-Wertungsbereich.

Straffung hätte dem Spieldesign gutgetan. Selbst stabile Geduldsfäden könnten reißen bei der Feststellung, dass ein Wechsel der Begebenheiten die Mühe nach sich zieht, sämtliche Figuren auf neue Dialogoptionen abzuklopfen. Adventures müssen Grips statt Fleißarbeit verlangen! Erfreulicherweise gibt es auch Kombinationsrätsel – das nicht zu knapp und in jeder Färbung: mal leicht, mal schwer, hier abgedreht, dort schnörkellos. Frustschutz gewährt Elfe (sic! – das ist keine Fee!) Fenny. Sie flattert pausenlos um Melvin und erteilt Tipps, sofern erwünscht. Verbale Bosheiten spricht sie auch ohne Bitte aus. Häufig nörgelt sie herum, selten ist es witzig.

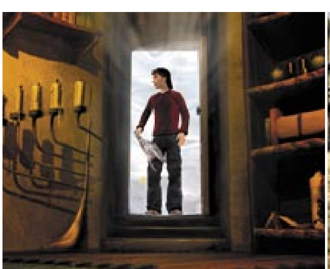
Null Komma nichts hat der Redakteur zu nörgeln, was Technik und Präsentation anbelangt. Die Sprecher treffen Töne; der Mini-Soundtrack veranlasst immerhin nicht zum Leisedrehen.

Entzückung im Grafiksektor: Die farbenfrohen Umgebungen ziehen Blicke auf sich, kein Bild wirkt steril, immer rührt sich was – und wenn es nur subtil schimmernde Schattierungen sind, die dahingleitende Wolken im Zusammenspiel mit Sonnenlicht erzeugen. Ein Jammer, dass nicht mehr Kulissen gebaut wurden. Stadt, Wald und Drumherum reichen zur Vermittlung der Story, nicht zum Sattsehen.Die Steuerung funktioniert bis auf eine Winzigkeit makellos: Ab und an erwirkt man versehentlich Tag-, Nacht- oder Ortswechsel, weil die Schaltfläche aufklappt, sobald der Cursor zum Rand gelangt. Der Rest ein Fest: Pixelfahnder braucht es dank einblendbarer Hotspots keine, die Rettung der Welt erfordert nicht mehr als zwei Maus-Buttons und per Doppelklick reist Melvin im Lidschlagtempo von einer zur nächsten Location. ❑

MEINE MEINUNG | *Thomas Weiß*

„Rätsel: Ob man Everlight mag? Lösung: Ja, wenn man Simon 4 mag."

Vielleicht bin ich aus dem Alter raus. Ich habe in **Everlight** lüsterne Opas beim Spannen erwischt, habe vor alten Dominas Reißaus genommen, mir Monologe polytoxisch suchtkranker Hexen angehört – aber selten habe ich gelacht. Der Witz vertraut meines Erachtens zu stark auf den Knalleffekt überzeichneter Klischees. **Everlight** fühlt sich dem Absurden zugehörig und lässt wenige Momente verstreichen, ohne sich selbstgefällig in viel zu aufgeblasenen Texten zu suhlen. Die gute Nachricht: Meine Mundwinkel bleiben auch bei Bully reglos. Humor ist Geschmackssache und **Everlight** schon deshalb ein gutes Spiel, weil es objektiv Messbares richtig macht: Grafik, Sprachausgabe, Steuerung, Rätsel – alles beachtlich. Fehlen bloß Autoren, die meinen Nerv treffen, indem sie hintergründig pointiert zur Sache kommen.



1 REISE | Draußen Kälte und Regen, drinnen Gemütlichkeit und Kerzen – der Laden, den Melvin betritt, entpuppt sich als Esoterikschuppen, dessen Besitzer Zugang in eine Märchenwelt gewährt. Das ist zwar sinnlos, aber fantasievoll und sympathisch.



2 VIEL ZU TUN | Melvin in einer fremden Stadt, beinah alle Ortsteile sind von Beginn an begehbar. Der freie Einstieg dürfte Grünlinge überfordern, weil sie nicht wissen: wie anfangen? Gut, dass es ein Quest-Journal gibt, in dem sich aktuelle Aufgaben nachschlagen lassen.



3 KONTRAST | Bei Nacht verlieren die Einwohner ihren Verstand. Aus friedfertigen Mitgliedern der Gesellschaft werden Draufgänger, die nach niederen Instinkten handeln. Schmied Simon beispielsweise säuft – ein witziger Kontrast zu tagsüber, wo er brav Schwerter schmiedet.

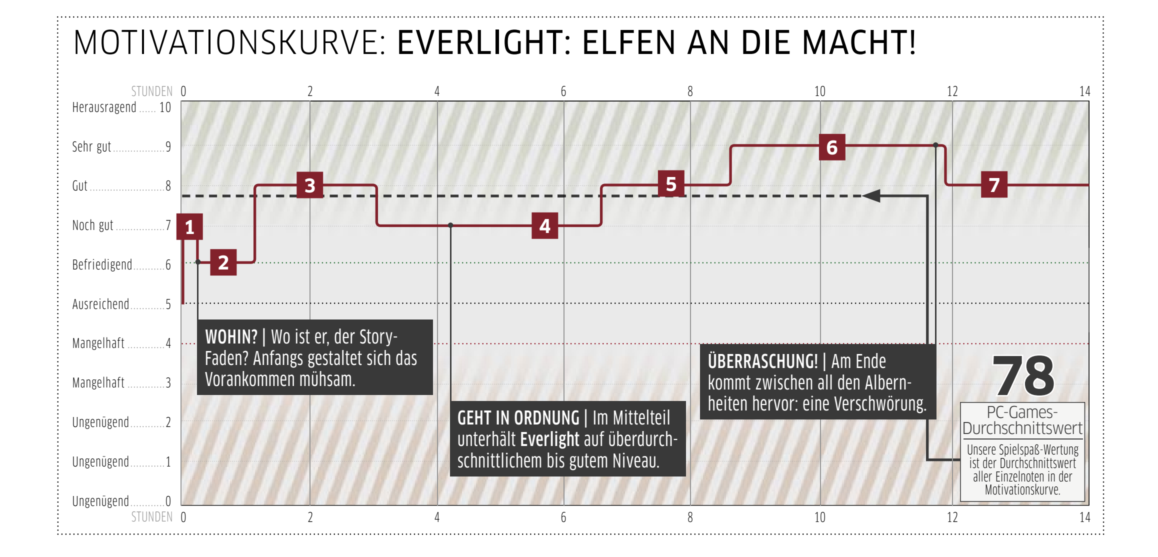


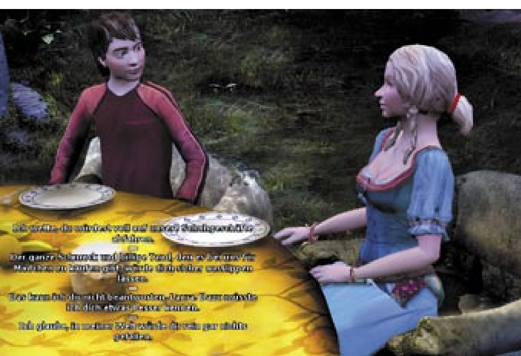
4 MEHR, MEHR! | Der Friedhof gehört zu den wenigen Orten, die außerhalb der Stadtmauern liegen. Der geringe Umfang an Locations schmerzt einerseits, weil dadurch Abwechslung flöten geht. Und andererseits, weil die detaillierte Grafik Lust auf mehr macht.



5 GEGENÜBER | Melvin unterhält sich mit Larry, einer sprechenden Ratte. Dazu kniet er sich zu Boden, woraufhin die Perspektive wechselt. Solche Kamera-Einstellungen vermitteln Nähe zu den Charakteren. Den Dialogen gelingt das selten, sie sind zu grob im Schliff, zu träge im Tempo.

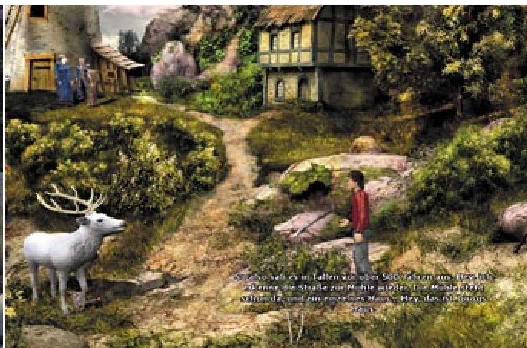
MOTIVATIONSKURVE: **EVERLIGHT: ELFEN AN DIE MACHT!**





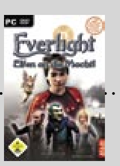
6 KÖRBE SAMMELN | Melvin führt seine Angehimmelte aus. Das Date parodiert unterhaltsam, wie sich Männlein und Weiblein einander begegnen. Ein falsches Wort* induziert Zicken-Desaster.

*Der Redakteur bat in seiner Verzweiflung Freundin Susanne zu Hilfe. Sie wusste weiter.



7 WEICH ABGERUNDET | Das Finale knistert nicht gerade vor Spannung – Pustekuchen. Denn **Everlight** nimmt sich auf die lockere Schulter und erhebt keinen Anspruch auf perfektionistische Erzählkunst. Sanft klingt das Märchen aus. Und wenn sie nicht gestorben sind, sind sie nicht gestorben.

EVERLIGHT: ELFEN AN DIE MACHT!



Ca. € 40,-
27. September 2007
USK: Ab 6 Jahren

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Silver Style/TGC - The Games Company
Titel vom selben Entwickler: Simon the Sorcerer: Chaos ist das halbe Leben
Publisher: TGC - The Games Company
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Unter den Adventures gehört Everlight zu den hübschesten.
Sound: Der Soundtrack ist nicht der Rede wert, die Sprachausgabe klingt gewohnt professionell.
Steuerung: Bis auf Winzigkeiten funktioniert die Lenkung Melvins komfortabel und zügig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Intel P4 2 GHz/Athlon XP 2000+, Geforce 6600 GT/Radeon X1600 XT, 512 MB RAM
Empfehlenswert: Intel P4 2,5 GHz/Athlon XP 2500+, Geforce 6800 GT/Radeon X1800, 1 GB RAM (optional: Windows Vista)

JUGENDEIGNUNG

Im Rathauskeller der **Everlight**-Stadt steht ein Regal mit „Killerspielen“ drin. Eltern sollten drauf achten, ihren Kindern für diese Szene eine Augenbinde anzulegen. Nicht dass sie ein Trauma davontragen. Alles andere ist zahm, jedenfalls hinsichtlich Gewalttätigkeiten. Einige sexuelle Anspielungen könnten die Wangen moralisch Sensibler röten.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Beta
Spielzeit (Std.:Min.): 15:20
Die Spielzeit hängt maßgeblich davon ab, um wie viele Ecken Sie denken können. Denn manche der Rätsel erfordern ein beängstigendes Maß an Vorstellungskraft. Andere wiederum lassen sich mit einem Fingerschnippen lösen. Insgesamt erscheint das Balancing gut geglückt und sollten Sie wirklich einmal durch Kopfnüsse k. o. gehen, lässt sich mit „F1“ eine Lösungshilfe zuschalten – die Anzahl an Tipps variiert je nach ausgewählter Schwierigkeitsstufe.

PRO UND CONTRA

- \+ Grafisch rangiert **Everlight** an der Genre-Spitze
- \+ Skurrile Charaktere mit teils witzigen Multiple-Choice-Gesprächen
- \+ Ansprechende Kombinationsrätsel
- − Dialoge driften immer wieder in die Belanglosigkeit ab
- − Manchmal hilft Ausprobieren mehr als Nachdenken

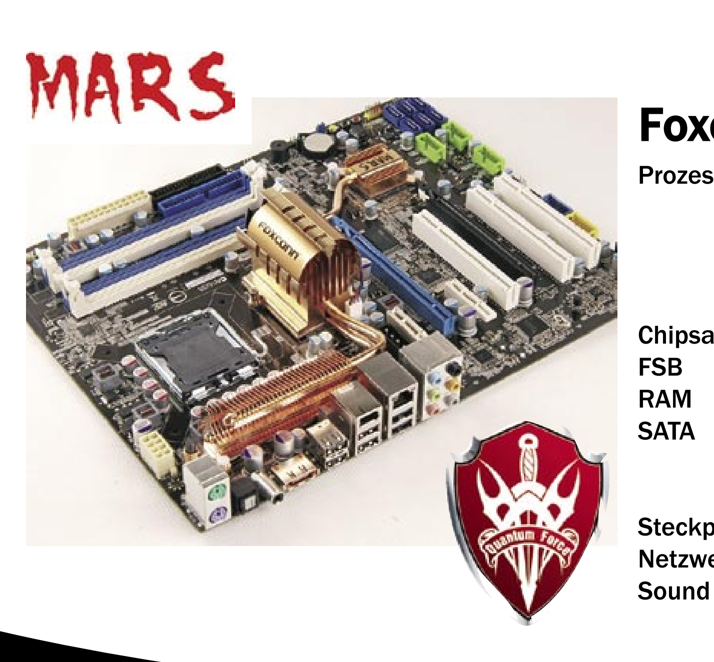
EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG 78

Supports Intel 45nm processors!

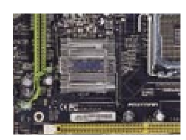
Quantum Force

Eine neue Ära hat begonnen!



Foxconn "Mars"

Prozessoren	Intel® Core™2 Quad, Core™2 Extreme, Core™2Duo, Pentium® Dual-Core E2xxx, Celeron® 4xx, Pentium® D, Pentium® 4 und kommende Intel® 45nm Multi-Core Prozessoren
Chipsatz	Intel G33 + ICH9R
FSB	1333/1066/800 MHz
RAM	4x DDR2 1066/800/667 - Max 8GB
SATA	RAID 0, RAID 1, RAID 5, RAID 10 mit Intel® Matrix Storage und Intel® Rapid Recover Technologie
Steckplätze	1x PCIe x16, 1x PCIe 4x, 2x PCIe x1, 3x PCI
Netzwerk	Gigabit LAN
Sound	7.1 High Definition Audio - Realtek ALC888


Mainboards


Grafikkarten


Gehäuse


Kühler

FOXCONN®
THE ART OF MORE

www.foxconnchannel.com

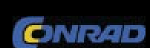
Alle genannten Preise sind Unverbndliche Preisempfehlungen in Euro inkl.MwSt. Es gelten die AGBs unserer Partner. Preisänderungen und Irrtümer vorbehalten. Verfügbarkeit nur solange Vorrat reicht.











MIX



Von: Felix Schütz

Eine grandiose Ausgangsidee, fähige Entwickler, gute Grafik – wie schlecht dieses Adventure geworden ist, grenzt an ein böses Wunder.



▲ **INTIM** | Die winzigen Container der Inselbewohner sind spartanisch ausgestattet und erlauben keinerlei Privatsphäre. Ein Umstand, mit dem manche Personen kaum Probleme haben.

▲ **UNTER DRUCK** | Im fünften Kapitel muss Adam mehreren Leuten Erste Hilfe leisten, aber auch seine eigenen Wunden versorgen. Die Symbole am oberen Bildschirmrand zeigen seinen Fortschritt an.

▶ **ABGEHANGEN** | Nur selten greifen die Entwickler auf etwas drastischere Schockmomente zurück.

REPROBATES

Insel der Verdammten



Franz Kafka (1883-1924), Autor und Meister des Morbiden, hätte seine Freude an der Geschichte von **Reprobates** gehabt. Sie handelt von dem jungen Mann Adam, der bei einem Autounfall verunglückt. Später erwacht er auf einer Insel. Verängstigte Menschen leben dort in kleinen durchnummerierten Containern. Ertönt ein Glockenschlag, übermannt sie der Schlaf; sobald sie erwachen, sind manche der Leute durch andere ersetzt. Was für ein herrlich düsterer Handlungsrahmen! Die Charaktere, die Insel, die vielen erzählerischen Möglichkeiten! Entwickler Future Games (**Black Mirror**) nutzt sie nicht.

Menschliches Verhalten erscheint selten logisch; in **Reprobates** ist es jedoch meist absurd – und langweilig. Leute, die sich fremd sind, die Angst haben – sie begrüßen einander nicht so höflich und brav, wie es Adam von früh bis spät tut! Kaum ein Gespräch ist nachvollziehbar, der Spieler sucht vergebens nach etwas, was eine emotionale Anteilnahme rechtfertigen würde. Die Qualität der Dialoge ist zuweilen stimmungsvoll, meist aber konfus – vor allem ein Verschulden der öden Sprecher, die ihre Texte nur allzu oft ablesen, anstatt ihre Rolle zu „verkörpern".

Adam ist ein Lahmarsch. Selbst wenn er einen Raum schnell per Doppelklick verlassen soll, dreht er sich seelenruhig in die geplante Richtung, setzt dann erst behäbig einen Fuß vor den anderen. Gleich zu Beginn des Spiels muss er



GLAUBHAFT? | Dank der guten Mimik besitzen die Charaktere durchaus Profil, leiden aber unter den durchwachsenen Sprechern.



UNERWÜNSCHT | Manche Minispiele sind harmlos, andere nerven. Unter Zeitdruck lenkt der Spieler hier Kreise per Pfeiltasten ins Ziel.



UNREALISTISCH | Das Verhalten der Inselbewohner ist oft unglaubwürdig. Der Vergleich mit der TV-Serie **Lost** hält hier nicht stand.

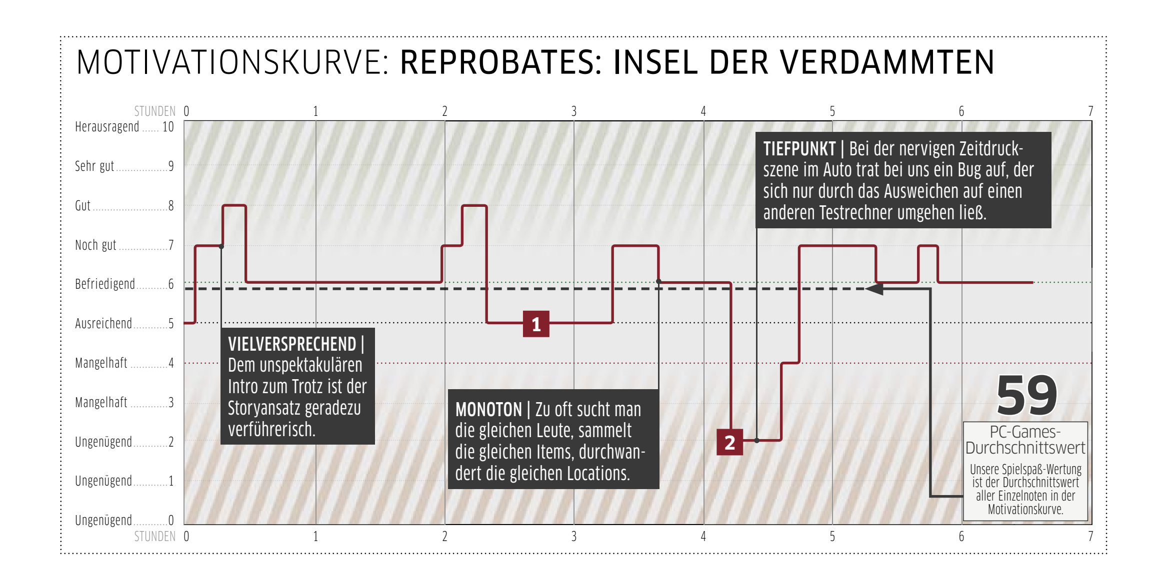
MEINE MEINUNG | Felix Schütz



„Das wirklich Kafkaeske an diesem Spiel ist seine Mittelmäßigkeit."

Bin ich hier im falschen Film gelandet? Wie konnte es nur geschehen, dass ausgerechnet **Reprobates** – ja, ich hatte mich auf das Spiel gefreut! – so konsequent in fast jede Spielspaßfalle tappt? Zeitdrucksequenzen, Minispiele, nerviges Ausdauer-Feature, dazu eine träge Steuerung, gepaart mit blöd gesetzten Hotspots und mittelmäßigen Sprechern – wer hat das nur durchgewunken? Da nützt es auch nichts mehr, dass die Perspektivwechsel clever, manche Rätsel originell, einige Charaktere glaubhaft und interessant sind. Die Fehler im Gameplay sind oft so offensichtlich, man möchte sie mit einem roten Filzstift am Bildschirm einkreisen. Die größte Enttäuschung von **Reprobates** liegt somit in der Verschwendung seiner klugen Grundidee – denn sie reicht nicht aus, um die Mängel im Gameplay aufzuwiegen.

MOTIVATIONSKURVE: REPROBATES: INSEL DER VERDAMMTEN



einen Steinhaufen erklettern – quälende 18 (!) Sekunden lang ist der Spieler zum Zuschauen verdammt. Solch künstliche Wartezeiten zelebriert **Reprobates** viel zu oft.

Besonders schlimm wird dieser Umstand in Verbindung mit den teils schlecht gesetzten Hotspots. Da sind wichtige Punkte erst dann aktiv, wenn man zuvor eine Handlung ausgeführt hat, andere verschwinden dafür plötzlich. Der viel zu große Maus-Cursor erschwert die Suche, zumal viele Hotspots grafisch kaum erkennbar sind. Furchtbar ist's in der ersten stimmungsvollen Albtraumsequenz, in der Adam seine Höhenangst überwindet: Nur wer dort an einer bestimmten Stelle steht, bekommt den Hotspot zu einem spielentscheidenden Gegenstand angezeigt. Pfui!

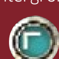
Viele – nicht alle! – Rätsel sind logisch. Doch hin und wieder gibt es auch spielerische Debakel in Form von Minispielen und Zeitdrucksequenzen. Erstere entsetzen mit stupiden, teils schweren Reaktionstests, Letztere erzeugen eine Anspannung, die so in einem Adventure rein gar nichts verloren hat. Wer stirbt – ja, das geht! – lädt einen alten Spielstand. Ladezeiten, die auf drei unserer Testsysteme locker die 30-Sekunden-Grenze knackten, „versüßen" diesen Umstand.

Immerhin gefällt neben der Grundidee auch die Grafik: In Nahaufnahmen zeigen Figuren reichlich mimische Details und die gerenderten Hintergründe enthalten schön animierte Elemente. Genügt das, um über die vielen Mängel hinwegzusehen? Keineswegs. Nein. ❑

SO BITTE NICHT!

Reprobates macht vieles falsch. Hier einige Beispiele:

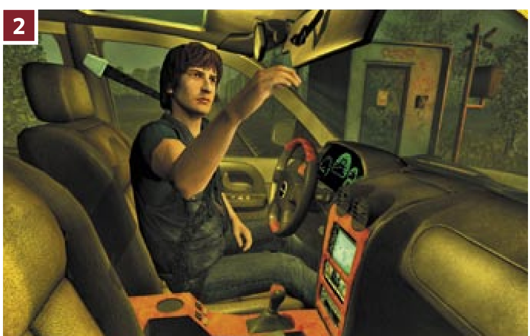
- Adam hat eine Ausdaueranzeige. Sie sinkt durch Aktionen wie etwa Rennen. Ist sie leer, muss er essen und trinken. Völlig sinnlos!
- Minispiele sind verpflichtend und teilweise richtig unfair. Mehrfaches Laden wird zur Pflicht!
- Verändert der Cursor seine Form (siehe unten), ist das auf hellen Hintergründen kaum erkennbar.

- Meistens erforscht Adam die verlassene Insel. Ständig muss er dabei Stöcke, Steine und Gräser aufsammeln. Ermüdend.
- NPCs wandern umher, daher sucht man jeden Bildschirm und Wohncontainer immer wieder ab.

1

BALANCEAKT | Atmosphärisch interessant, doch die Steuerung nervt: In einer Traumsequenz klettert Adam ein unheimliches Baugerüst herab.



TRÄGE | Im Hintergrund rast ein Zug heran, Adam muss das Auto starten! Was spannend sein soll, entpuppt sich als langatmiges Trial-and-Error-Spielchen.

REPROBATES: INSEL DER VERDAMMTEN



Ca. € 40,-
14. September 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Future Games
Titel vom selben Entwickler: Black Mirror | Nibiru
Publisher: Dtp
Sprache (Untertitel): Deutsch (Deutsch)
Zielgruppe: Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Glaubhaft gestaltete Charaktere, nett animierte 2D-Hintergründe
Sound: Kaum Musik, aber gute Soundeffekte. Die Sprecher sind mal okay, mal arg gelangweilt.
Steuerung: Gutes Inventar, doch der Held läuft viel zu langsam. Eine Hotspot-Übersicht per Tastendruck zeigt nur die Raumausgänge.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon XP 2200+/Intel P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Radeon X1600 XT/Geforce 6600 GT
Empfehlenswert: Athlon 64 3000+/Intel P4 3 GHz, 1 GB RAM, Radeon X1950 Pro/Geforce 7800 GT

JUGENDEIGNUNG

Reprobates gibt sich düster, jedoch nie brutal oder gar gewaltverherrlichend. Als traditionelles Abenteuerspiel verzichtet es auf Kampf- oder Tötungshandlungen, das Lösen von Rätseln und die Handlung stehen stets im Vordergrund.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: 1.1 DE
Spielzeit (Std.:Min.): 6:30

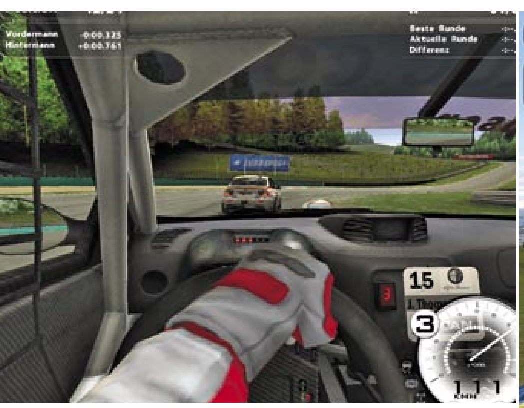
Wir haben sieben der elf Kapitel durchgespielt – rechnet man die Zeit hoch, ergibt sich eine geschätzte Spieldauer von etwa zehn Stunden. Das ist durchaus im grünen Bereich. Die Version zeigte gelegentliche Bugs, von ungenauer Wegfindung bis hin zum totalen Kontrollverlust über die Spielfigur. Ein Neustart war dann erforderlich. Manchmal brach die Framerate selbst auf schnellen Rechnern spürbar ein.

PRO UND CONTRA

- ➕ Spannende, gruselige Grundidee
- ➕ Interessante Nebencharaktere
- ➕ Schöne 3D-Figuren, gut gerenderte, teilanimierte Hintergründe
- ➕ Intelligente, stimmungsvolle Albtraumsequenzen
- ➖ Sprecher lesen ihre Texte vor
- ➖ Verpflichtende Minispiele mit teils fiesen Reaktionstests
- ➖ Unfaire Zeitdrucksequenzen
- ➖ Lange Ladezeiten
- ➖ Grausam träge Spielfigur
- ➖ Held ohne jegliches Charisma
- ➖ Zu gut versteckte Hotspots
- ➖ Sinnloses Ausdauer-Feature

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **59**



▲ **EINGESCHRÄNKT** | Die Cockpit-Ansicht engt Ihr Sichtfeld ein. Auf kurvenreichen Parcours gleichen die Fahrten einem Blindflug, da Sie nicht immer erkennen, wo die Reise hingeht.



MASSENKARAMBOLAGE | Macht ein Fahrer in der ersten Kurve einen Fehler, ist das Unheil vorprogrammiert: Meist rasen dann alle nachkommenden Boliden in die Unfallstelle, denn sie können nicht mehr ausweichen.

▼ **UNGLÜCKLICH** | Auf den schmalen Stadtstrecken sind Dreher besonders ärgerlich. Nachkommende Flitzer haben keine Chance auszuweichen und rammen Sie zwangsläufig. Meist bedeutet dies das Rennende.





SCHLÜPFRIG | Auf regennasser Piste bricht der BMW in den Kurven leicht aus. Für Anfänger schnell der Weg ins Kiesbett.

RACE 07

Official WTCC-Game

Von: Sebastian Weber

Mit mehr Fahrzeugen, neuen Strecken, aber vielen bekannten Elementen melden sich die Tourenwagen zurück.

Gespannt starren Sie auf die Ampelanlage, spielen nervös mit dem Gaspedal Ihres BMW 320SI E90. Die Nadel des Drehzahlmessers zuckt ungeduldig im roten Bereich. Rings um Sie herum jaulen die Motoren der Kontrahenten auf, ein ohrenbetäubender Lärm, den Sie in Ihrer meditationsgleichen Konzentration kaum wahrnehmen. Dann springt das Signal auf Grün. Sie geben Vollgas, die Reifen drehen durch. Beißender Gestank verbrannten Gummis dringt in den Innenraum Ihres Wagens, der mit der Kraft von 291 PS nach vorne donnert. Sie ziehen an den anderen Boliden vorbei – ein perfekter Start.

Eine typische Szene aus Race 07, der neuesten Rennsimulation des schwedischen Entwicklers Simbin. Wie Race: The WTCC-Game dreht sich im aktuellen Teil der Bestzeitenhatz alles um die im Vergleich zur DTM (Deutsche Tourenwagen-Masters) und FIA GT Masters (GT steht für Gran Tourismo) eher unbekannten Tourenwagen-Weltmeisterschaft. Genau genommen stellt Race 07 lediglich eine technisch aufgebohrte und im Umfang erweiterte Version des Vorgängers dar. Neben den Wagen der WTCC 2007, 2006 und 87 finden Sie diesmal zwei Formel-Reihen, nämlich F300 und BMW Formula, die sogenannten Radical-Fahrzeuge, die Klassen Caterham (bekannt aus dem gleichnamigen Race-Add-on) und Mini Cooper im Fuhrpark. Auch die Strecken hat Simbin aufgestockt: Sie rasen unter anderem durch Porto oder die schwedische Stadt Varta, den Heimatort der Entwickler. Der berüchtigte Stadtparcours Macau, bekannt aus dem Vorgänger, steht ebenfalls wieder auf der Pistenliste.

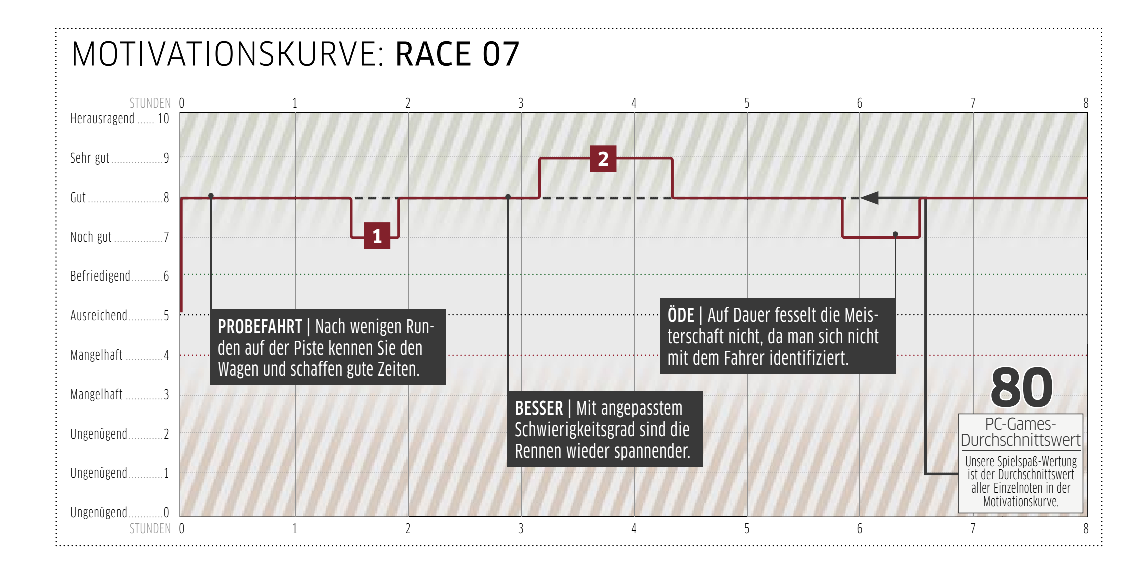
Kenner der Reihe finden sich sofort zurecht. Vier Spielmodi stehen zur Wahl: Rennevent, Training, Zeitangriff und Meisterschaft – das Herz von Race 07. Darin treten Sie in der vorgegebenen Variante auf allen elf Strecken an – mit dem Ziel, die Siegertreppchen zu erobern. Ist Ihnen das zu umfangreich, entwerfen Sie Ihre eigene Herausforderung und bestimmen, welche und wie viele Kurse zu bewältigen sind. Die Rennveranstaltungen fallen je nach Schwierigkeitsgrad unterschiedlich aus. Während Sie als Anfänger direkt auf die Piste dürfen, um zu zeigen, wie gut Sie sind, müssen Sie als Halbprofi und Profi zunächst im Qualifying Best-

MEINE MEINUNG | Sebastian Weber



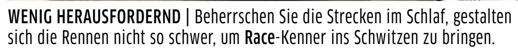
„Gewohnt gute Raserei ohne große Neuerungen“

Genau wie die **FIFA**-Reihe macht **Race 07** jede Menge Laune, ohne viel Neues zu bieten. Einige Strecken und Fahrzeuge erweitern das Paket und bringen Spielspaß, gleichzeitig enttäuschen aber der immer noch fehlende umfassende Karrieremodus und die teils sehr eintönigen Strecken. Die Steuerung ist dagegen tadellos gelungen. Wer die Strecken und den Vorgänger kennt, hat keine Probleme, selbst im Profi-Modus gute Zeiten zu fahren und so auf dem Siegertreppchen zu landen. Das garantiert rasante Herbstabende. Wenn Sie allerdings zur Tastatur greifen, schaffen Sie sich selbst Frustpotenzial. Denn eine Rennsimulation dieser Größenordnung ohne Analogstick oder Lenkrad meistern zu wollen, gestaltet sich hakelig. Meine Empfehlung heißt daher eindeutig: Gamepad nutzen!








WENIG HERAUSFORDERND | Beherrschen Sie die Strecken im Schlaf, gestalten sich die Rennen nicht so schwer, um **Race**-Kenner ins Schwitzen zu bringen.

STAU | Auf den Stadtkursen kommt endlich wieder Spannung auf. An Engstellen stehen die Fahrer regelrecht an, um schnell weiterzukommen.

zeiten zaubern. Danach besteht ein Rennwochenende aus zwei Rennen, wobei Sie im ersten nach der Aufstellung aus der Qualifikation fahren und im zweiten gehen die Plätze vertauscht an den Start.

Was sich anspruchsvoll anhört, enttäuscht Simulationsfans rasch: Selbst im Profi-Modus ergattern erfahrene Spieler nach wenigen Runden auf dem Kurs vordere Plätze. Dass Simbin, die auch die beinharte Rennsimulation **GTR** entwickelten, ihr Spiel für Gelegenheitsspieler zugänglich machen wollen, ist löblich. Aber in den höheren Schwierigkeitsgraden hätte **Race 07** ruhig härter ausfallen dürfen. Kenner der Serie finden die große Herausforderung erst, wenn sie das Spiel nach ihren Wünschen anpassen. Ohne ABS, Stabilisationskontrolle, Automatikschaltung und anderen Helferlein bricht Ihr Wagen – vor allem der einzige Hecktriebler BMW – schneller aus, als Sie die Kurve vor Ihnen erkennen. Tauschen Sie das als Standard eingestellte trockene Wetter gegen Regen, ist Nervenkitzel angesagt, während Sie durch die Schikanen brettern.

Gut, dass sich die Steuerung, allen voran die Bedienung per Gamepad, noch komfortabler gestaltet als im Vorgänger. Bis ins kleinste Detail stellen Sie in den Optionen ein, wie stark etwa die Analogsticks auf Befehle reagieren, wie direkt **Race 07** die Einschläge auf das Fahrwerk Ihre Flitzers umsetzt und natürlich welche Taste welche Funktion hat. Da Sie die Einstellungen als Vorlage abspeichern können, steht der perfekten Steuerung für jedes Fahrzeug und jede Wetterlage nichts mehr im Weg. Anzumerken ist jedoch, dass die Fahrten mit der Tastatur erwartungsgemäß hakeliger ausfallen als per Gamepad oder Lenkrad. Gerade in den höheren Schwierigkeitsstufen macht die Unterscheidung zwischen Vollgas und wohldosiertem Beschleunigen oft den Unterschied zwischen Totalschaden und Siegertreppchen aus. Eine Differenzierung, die die Tastatur nicht zulässt.

Grafisch sind die Fahrten mit den Tourenwagen nicht mehr konkurrenzfähig. Die detailreichen Boliden stehen tristen Strecken gegenüber, woran die zwei Jahre alte Grafik-Engine schuld ist. Für das nächste **Race** arbeitet Simbin an etwas – nach eigenen Aussagen – völlig Neuem. ❑

RACE 07: OFFICIAL WTCC-GAME



Ca. € 50,-
27. September 2007

ZAHLEN UND FAKTEN

Entwickler: Simbin
Titel vom selben Entwickler: GTR | GTR 2 | GT Legends | Race: The WTCC-Game
Publisher: Atari
Sprache (Untertitel): Englisch (Deutsch)
Zielgruppe: Anfänger, Fortgeschrittene, Profis

GRAFIK, SOUND UND STEUERUNG

Grafik: Detaillierte Fahrzeugmodelle, triste, eindimensional wirkende Streckenumgebung
Sound: Authentische Wagengeräusche, englische Anweisungen über Funk, Musikuntermalung in den Menüs
Steuerung: Optimale und auf Wunsch tief greifende Einstellmöglichkeiten; Gamepad oder Lenkrad empfohlen

MEHRSPIELERMODUS

Umfang: Renn-Events wie im Einzelspieler
Zahl der Spieler: 2 bis 24

HARDWARE-ANFORDERUNGEN

Minimum: Athlon 64 X2 4200+/Core 2 Duo E4300, 1 GB RAM, Radeon X1950 Pro
Empfehlenswert: Athlon 64 X2 6000+, 2 GB RAM, Geforce 8800 GTS mit 640 MB Grafikspeicher/Radeon HD2900 XT

JUGENDEIGNUNG

Der Titel hat keinerlei Gewaltszenen und ist uneingeschränkt auch an Jugendliche zu empfehlen.

DIE TEST-ABRECHNUNG

Testversion: Gold Master
Spielzeit (Std.:Min.): 8:00

Die getestete Version war extrem hardwarehungrig, lief aber stabil und wies keine Probleme auf. Zeitweise fielen Grafikmängel wie fehlende Texturen auf.

PRO UND CONTRA

- + Viele Einstellmöglichkeiten im Optionsmenü
- + Schwierigkeitsgrad für jeden Spielertyp individuell einstellbar
- + Gutes Fahrgefühl, das Änderungen des Fahrzeug-Setups an den Spieler weitergibt
- + Umfangreicher Online-Modus mit weltweiter Rangliste und der Möglichkeit, Fahrzeugvorlagen auszutauschen
- + Authentische Rennen mit Qualifying und zwei Durchgängen, …
- − … die für Gelegenheitsspieler zu viel Zeit in Anspruch nehmen
- − Grafisch nicht auf der Höhe der Zeit
- − Kein umfassender Karrieremodus
- − Steam erforderlich

EINZELSPIELER-TESTURTEIL

PC GAMES SPIELSPASS WERTUNG **80**

Top-Prämien für Zocker!

Hammer-Spiele für null Komma nix

Wer jetzt für PC Games einen neuen Abonnenten wirbt, kann als kostenloses Dankeschön eine von vielen Top-Prämien abgreifen!

300 S.E. (2 DVDs)
Die Verfilmung des legendären Kultcomics von Frank Miller, in dem König Leonidas mit 300 todesmutigen Spartanern in den Krieg gegen das gewaltige Heer von Perserkönig Xerxes zieht. Vergessen Sie **Gladiator**, **Troja** oder gar die ollen Sandalenschinken der 60er-Jahre. Dieses furiose Kriegsspektakel ist mit nichts vergleichbar, was bisher an Antike-Epen auf der Leinwand zu sehen war. Rasante Action, atemberaubende Kamerafahrten und martialische Kämpfe machen **300** zur Pflicht für jeden Action-Fan. Regisseur Zack Snyder liefert hier ein brachial-derbes Schlachtfest, das es in sich hat.
Prämiennummer: 003244



RAZER DEATHADDER
Unter der Haube der neuen Razer-1.800-Dpi-Maus sitzt ein optischer Sensor der dritten Generation, hier werden die Oberflächendetails mit einer Infrarot-LED abgetastet. Die Maus besitzt insgesamt fünft Knöpfe (inklusive beleuchteten Scrollrads) und mit einem 200 cm langen Kabel haben Sie viel Bewegungsfreiheit. Ebenfalls ideal ist das Gewicht: Mit 100 Gramm lässt sich die Maus schnell und einfach bewegen. Selbst bei extrem schnellen Bewegungen im Low-Sense-Mode lässt sich keine Abnahme der Präzision oder negative Beschleunigung feststellen. Die DeathAdder ist zwar nur als Rechtshändermaus ausgelegt, die geschwungene Formgebung passt sich aber so gut den (normal großen) Händen an, dass selbst bei langem Zocken keine Verspannungen im Handgelenk auftreten.
Prämiennummer: 003164

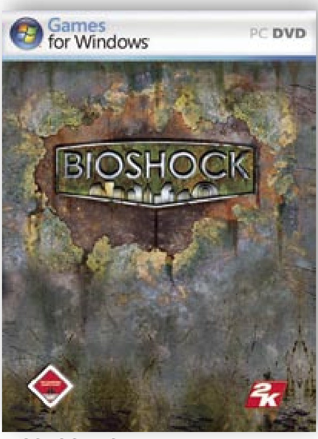


MEDAL OF HONOR: AIRBORNE
Erscheint Ende August. Neu am Spielkonzept: Der Spieler darf nach einem Fallschirmabsprung überall auf der Karte ins Gefecht eingreifen.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers**
Prämiennummer: 003251



Abbildung ähnlich

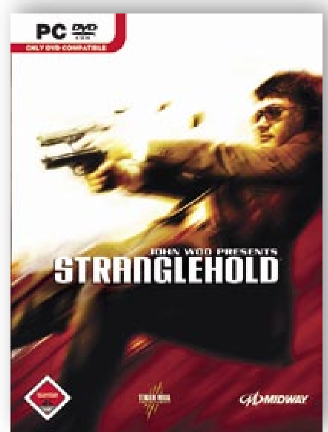
CRYSIS
Ein Sci-Fi-Ego-Shooter von Entwickler Crytek, dem bereits das hochgelobte **Far Cry (dt.)** zu verdanken ist.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.**
Prämiennummer: 003253



BIOSHOCK PC-DVD
Der Unterwasser-Ego-Shooter besticht durch intelligente Gegner und Grusel-Atmosphäre.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.**
Prämiennummer: 003243



SHARKOON
Der USB-Stick 8 GB ist klein wie ein Feuerzeug, Plug-&-Play-fähig, erschütterungsbeständig und somit ideal für den Transport von Daten geeignet.
Prämiennummer: 003250



STRANGLEHOLD
John Woo präsentiert den heißesten und filmreifen Third-Person-Actiontitel des Jahres.
***Ausweiskopie des Prämienempfängers notwendig! Lieferung, sobald verfügbar.**
Prämiennummer: 003302



FIFA 08
Fußball zum Greifen nah. Mit **FIFA 08** erleben Sie die beliebteste Sportart der Deutschen an Ihrem PC. Da wird die **Sportschau** glatt zur Nebensache.
Prämiennummer: 003286



NHL 08
Mit **NHL 08** treffen Sie die richtige Wahl in Sachen Eishockey. Es ist schnell, es ist hart, es ist faszinierend. Kein Spiel bringt diesen Sport besser auf den Monitor.
Prämiennummer: 003297



50-EURO-EINKAUFSGUTSCHEIN VON PLAYCOM
Sie können sich nicht entscheiden, welches Spiel der Prämien-Auswahl Sie möchten? Dann wählen Sie doch den 50-Euro-Playcom-Gutschein.
Prämiennummer: 002918

Noch mehr Angebote für PC Games auf:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: Computec Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München, Telefon: +49 (0) 89 20 959 125, Fax: +49 (0) 89 20 028 111.

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Abo** mit DVD.
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Ab-18-Abo** mit DVD.
WICHTIG: Abo kann nur eingerichtet werden, wenn Sie Ihre Ausweiskopie mitschicken!
(€ 61,00/12 Ausg. (= € 5,08/Ausg.); Ausland € 73,00/12 Ausg.; Österreich € 68,20/12 Ausg.)

❐ Ja, ich möchte das **PC-Games-Extended-Abo** mit DVD.
(€ 78,90/12 Ausg. (= € 6,58/Ausg.); Ausland € 90,90/12 Ausg.; Österreich € 86,10/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird
(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Die Prämie geht an folgende Adresse:
(*Ausweiskopie des Prämienempfängers erforderlich)

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail (für weitere Informationen)

Folgende Prämie möchte ich haben:
Prämie

*Ausweiskopie des Prämienempfängers zum Nachweis der Volljährigkeit notwendig!

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit in Deutschland ca. zwei bis drei Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

PC PR 48

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit in Deutschland sechs bis acht Wochen)

Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der PC Games.
Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
Das Abo gilt für mindestens zwölf Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von drei Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden. Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games mit DVD. Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
Ich bin damit einverstanden, dass Sie mich per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informieren (ggf. streichen).

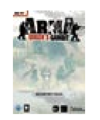
Datum | Unterschrift des neuen Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzlicher Vertreter)

Kurztests

In der Kurztest-Rubrik geben wir eine Übersicht über weitere PC-Spiele, die diesen Monat erschienen sind. Das wertende Fazit sagt Ihnen, ob das Spiel für Sie infrage kommt.



MONSTRÖS | Bei diesen Kolossen ist Waffengewalt gefragt. Gemeinsam ziehen die Teens in die Schlacht.



ARMED ASSAULT
Queen's Gambit



Vergangenes Jahr brachte **Armed Assault** ein äußerst realistisches Schlachtfeld auf den PC. In einem fiktiven Kriegsszenario befreiten Sie – in der Rolle eines einfachen Soldaten – die virtuelle Tropeninsel Sahrani von ihren Invasoren. Bohemia entledigte das Spiel inzwischen von seinen zahlreichen Bugs und liefert jetzt mit der Erweiterung **Queen's Gambit** die Kür.

Neue Waffen, Fahrzeuge, Karten und Einheiten sind übliche Posten in einem Add-on. **Queen's Gambit** hält mehr als nur dieses Bündel an neuen Spielsachen für den geneigten Hobbysoldaten bereit. In der Einzelspielerkampagne Royal Flush zeigt sich der Taktik-Shooter von einer ungewohnten Seite. Über sieben Missionen führen Sie eine verwegene Söldnertruppe an und erleben einen facettenreichen Söldneralltag. Die aus dem Hauptspiel bekannte Grundstimmung, eine unbedeutende, gesichtslose Rolle in einer übergeordneten Kriegsmaschinerie zu spielen, weicht jetzt dem Tenor, mit seinen Taten tatsächlich etwas zu reißen. Sie infiltrieren feindliche Stützpunkte, liefern sich Verfolgungsjagden oder befreien schwer bewachte Gefangenenlager. Ihr schrulliges Söldnerteam hebt sich dabei erfrischend von den üblichen einheitsgrauen Truppen ab. Bewundernswerte Zwischensequenzen im Stil eines James-Bond-Films erzählen die abwechslungsreiche, vor Blut, Männerschweiß und Waffenöl triefende Heldenepisode. Doch damit nicht genug: Eine weitere Einzelspielerkampagne und drei Mehrspielermissionen erklären Ihren Computer für längere Zeit zur militarisierten Zone. Der gelungene Inhalt zum günstigen Preis von 15 Euro machen die Erweiterung zu einem wahren Schnäppchen - ein Muss im Arsenal eines jeden Taktikers. (ps) ❑

FAZIT Erfahrene Rekruten werden die umfangreiche Erweiterung lieben. Diejenigen Spieler, die auf authentische Taktikscharmützel abfahren und denen der hohe Schwierigkeitsgrad nichts ausmacht, auch.

BOHEMIA INTERACTIVE | 28.9.07 | CA. € 15,-



Obscure 2



Zwei Teenager, Amy und Kenny, streifen durch die Nacht, das Mondlicht erhellt ihren Weg. Sie rasten an einem alten Gemäuer, da bricht plötzlich ein Monster durch die Wand. Sie rennen, Amy stolpert und das Monster stürzt sich auf sie, sie schreit... All das war nur ein Albtraum, als der berauschte Kenny auf der Toilette erwacht. Es gibt keine Bestien an der Falls Creek Universität. Oder doch?

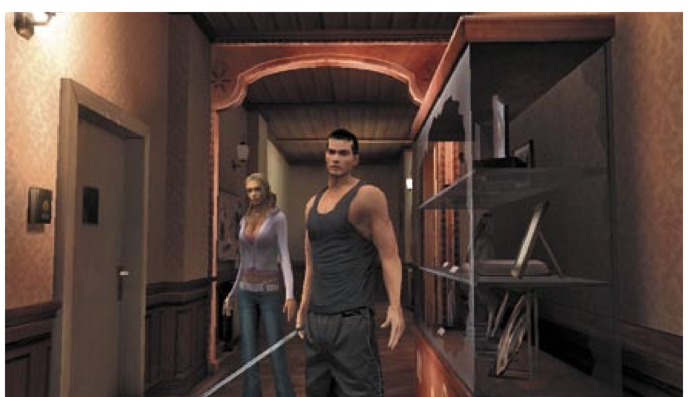
An der neuen Universität erwartet die sechs Protagonisten nicht nur der gewöhnliche Studienalltag, sondern auch dubiose schwarze Blumen, die eines Nachts auf dem Campus wachsen und ihre Kommilitonen in den Tod reißen. Nun müssen Kenny und Amy eine gute Mischung aus Waffengewalt und Intelligenz einsetzen, um zu überleben. Wenn unseren Protagonisten dabei nur nicht ständig die Kamera im Weg stehen würde! Zum Ausgleich bietet **Obscure 2** einen gelungenen Kooperationsmodus, bei dem sich jeder Spieler für einen Charakter mit spezifischen Fähigkeiten entscheiden kann: Während Kenny seine Muskeln im Kampf einsetzt, nutzt die attraktive Amy die Gelegenheit, eine geheimnisvolle Schriftrolle zu entschlüsseln. Zwischendurch fesselt **Obscure 2** mit schaurigen Traumsequenzen: Die Wände scheinen sich zu bewegen, Blut strömt an einer Tür herunter, um sich Sekunden später normal zu öffnen. Gänsehaut-Feeling pur. Optimalerweise lösen Sie die Rätsel zusammen mit einem Partner: Als Schütze halten Sie der Hackerin den Rücken frei, während diese ein Code-Schloss knackt. Die Tür öffnet sich in letzter Sekunde. Die Atmosphäre des Spiels ist jederzeit stimmig, die Grafik punktet mit HDR-Effekten und die Musik wechselt je nach Szenerie von beklemmenden Geigenklängen zu hartem-Rock. (bk) ❑

FAZIT Wer auf Horror-Abenteuer-Kost im Stil von **Silent Hill** und **Alone in the Dark** steht und über die schlechte Kameraführung hinwegsehen kann, sollte einen Blick in **Obscure 2** werfen. Die häufigen Bugs vermießen aber den kooperativen Rätselspaß.

Playlogic International | 27.9.07 | CA. € 50,-



WEGELAGERER | Zu einer unfreiwilligen Rast zog sich dieser verletzte Soldat zurück, um daraufhin von Partisanen überrascht zu werden – ein Pixelleben in **Armed Assault** ist sehr kurz.



SCHLÄGER-TYP | Während Muskelprotz Kenny auf Waffen setzt und die Gegner in Schach hält, agiert die smarte Amy mit Köpfchen und knackt das Schloss.



NHL 08



Auch dieses Jahr bekommen Computerspiele-Fans vom weltgrößten Publisher und Hersteller von Sportsimulationen wieder eine Neuauflage des Eishockey-Klassikers spendiert. Die Freude dürfte diesmal nicht allzu groß ausfallen. Handelt es sich im Vergleich zu den vergangenen Jahren doch eher um eine lau aufgewärmte Fassung des Vorgängers.

Mit der neuesten Version von **NHL** beweist Electronic Arts abermals, dass die Firma aus Redwood City ihre Prioritäten bei den Sportspiele-Serien unlängst auf den Konsolenmarkt gelegt hat. Während die Konsolen-Variante mit einer aufpolierten Grafik-Engine und weiteren zahlreichen Neuerungen aufwartet, müssen sich PC-Spieler mit marginalen inhaltlichen Änderungen zufrieden geben. Neben dem obligatorischen Update der Spielertransfers stehen Ihnen erstmals die 29 Teams der American Hockey League zur Verfügung. Für deutsche Fans ein schwacher Trost! Obendrein ärgerlich: Von der angeblich verbesserten Goalie-KI ist keine Spur. Nach wie vor gestaltet es sich zu einfach, den gegnerischen Torwart auszutricksen. Ansonsten bleibt alles wie gehabt. Im Dynastie-Modus beweisen Sie sich als Manager wie Spieler zugleich und dürfen Ihre Lieblingsmannschaft zum Titelgewinn führen. Dafür steht Ihnen neben den amerikanischen Profiligen auch die Deutsche Eishockeyliga (DEL) zur Wahl. Wem das noch nicht reicht, der stellt sich den Herausforderungen eines der sechs weiteren Modi und streckt die Hand unter anderem nach dem Weltmeisterschafts-Pokal aus. Trotz des faden Beigeschmacks macht es Spaß, mit der überaus feinfühligen Steuerung dem Puck auf dem Eis hinterherzujagen. Harte Checks und eine tolle Stimmung inklusive! (ak) ❑

FAZIT Unser Tipp: Kaufen Sie sich **NHL 07**. Es bietet das gleiche Spielerlebnis bei geringerem Preis.

ELECTRONIC ARTS | 20.9.2007 | CA. € 50,-



◀ **FÜHRUNGSTREFFER** | Mit 153 km/h zimmern wir den Puck in das gegnerische Tor. Der Torwart hat keine Chance!

▶ **ÜBERTRIEBEN** | Die Referees pfeifen kleinlich und sorgen damit für Unmut bei den Spielern. Dumm nur, wenn so manche hart umkämpfte Partie durch gefühlte 20 Powerplays entschieden wird.



PC Games als Minimagazin für Ihr Handy

PC Games ist ab sofort als Mobizine erhältlich. Wir sagen Ihnen, wie der neue Service funktioniert.

Ab sofort gibt es die PC Games als Mobizine. Zweimal wöchentlich liefert Ihnen die PC-Games-Redaktion damit aktuelle Nachrichten und Beiträge aufs Handy. So sind Sie stets über die aktuellen Entwicklungen im Spielebereich informiert. Um das Mobizine zu nutzen, installieren Sie einmalig die Mobizine-Software. Größe: 150 kB (900 kB mit einem Nokia Smartphone). Der Mobizine-Dienst selbst ist kostenlos. Sie zahlen lediglich die Verbindungskosten über Ihr Handy. Diese Gebühren sind von Ihrem Mobilfunkvertrag abhängig.

Das einmalige Laden der Software kostet 0,15 Euro (mit einem Nokia Smartphone 0,90 Euro). Für ein Update fallen danach Kosten in Höhe von 0,03 Euro an.

Alle Informationen zum PC-Games-Mobizine-Service erhalten Sie unter:

www.pcgames.de/go/mobizine



Multikompatibel:
Das PC-Games-Mobizine ist mit fast allen gängigen Handy-Fabrikaten zu empfangen.

SO FUNKTIONIERT'S

Schritt für Schritt zum PC-Games-Mobizine

1. Schicken Sie eine SMS* mit dem Kennwort „Mobi pcg" an die Rufnummer 82200.
2. Daraufhin erhalten Sie eine Nachricht mit einem Link zum Download, den Sie einfach ausführen.
3. Es dauert nur wenige Minuten, dann ist die Mobizine-Applikation auf Ihrem Handy installiert**.
4. Danach können Sie jeweils das PC-Games-Mobizine beziehen (kein Abo).
5. Sie werden automatisch informiert, wenn eine neue PC-Games-Mobizine-Ausgabe vorliegt.



Anmerkung:
Es fallen lediglich die Verbindungskosten Ihres Handy-Providers an.

*** € 0,29/SMS inkl. € 0,12 VF-D2, D1 + Transportleistung, WM;**
**** Software 0,15 - 0,90 €, Update 0,03 - 0,15 €**

MIXED GENRES
Budget-Tests
mit der Originalwertung

SIMULATION

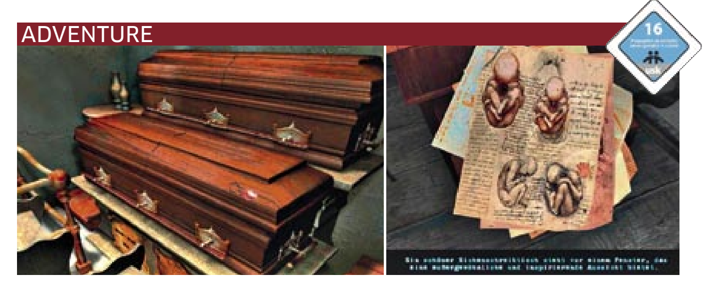


Desperate Housewives

Im Spiel zur Fernsehserie übernehmen Sie die Rolle einer Hausfrau. Decken Sie in der Wisteria Lane die schmutzigen Geheimnisse auf. Während der Handlung bauen Sie wie bei **Die Sims 2** Beziehungen auf und absolvieren Minispiele – auf die Dauer etwas eintönig. (dk)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.10.2007 | CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 01/07 **73**

ADVENTURE

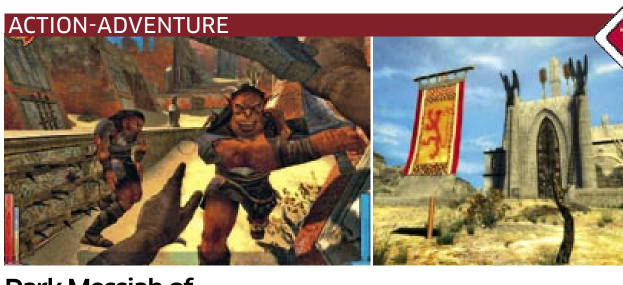


Scratches Director's Cut

Das Adventure **Scratches** spielt in einem geheimnisvollen Herrenhaus, das der Schriftsteller Michael Arthate erworben hat, um sich in der Abgeschiedenheit den letzten Seiten seines neuen Horrorbuches zu widmen. Bereits in der ersten Nacht locken unheimliche Geräusche den Mann, in dessen Haut Sie schlüpfen, aus dem Bett... Die rätselhafte Suche nach dem alten Familiengeheimnis könnte leidensfähigen Adventure-Fans im dunklen Zimmer Spaß machen. Die Kratzer im **Scratches**-Lack sind aber die zum einen extrem altbackene Grafik, zum anderen die teilweise völlig absurden Rätsel. (bur/dk)

RONDOMEDIA | 26.9.2007 | CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 04/06 **63**

ACTION-ADVENTURE



Dark Messiah of Might & Magic (dt.)

Meister Phenrig schickt den Helden nach Stonehelm, wo er sich durch den ersten Level des Action-Adventures mit Rollenspielanleihen prügelt. Er soll einem Magier dabei helfen, ein Artefakt zu finden, um das Fortbestehen der Welt zu sichern. Auf Ihrem Weg bestreiten Sie mitreißende, gewaltintensive Kämpfe. **Dark Messiah of Might & Magic (dt.)** bietet zwar die Möglichkeit, die Kampf-, Magie- und Grundfähigkeiten zu verbessern und sich rollenspielartig zu spezialisieren, etwa zum Krieger oder Dieb – Schwerpunkt bleibt aber immer die Action. Die Freude daran wird durch Balancing- und Leveldesign-Mankos getrübt. (bur/dk)

RONDOMEDIA | 19.9.2007 | CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 12/06 **82**

RENNSPIEL

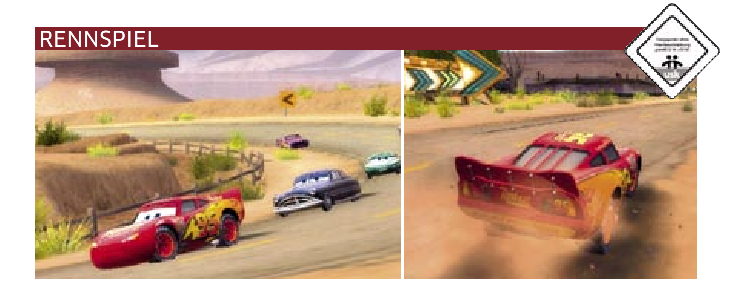


DTM Race Driver 3

Teil 3 der Rennspielserie verzichtet erstmals auf eine Hintergrundstory, dafür schnurrt der Rennspielmotor mit gigantischem Umfang: sechs Motorsport-Klassen mit 60 Rennserien, 100 Streckenvarianten auf 50 Kursen und 78 Fahrzeuge. Mit von der Partie ist alles, was im Motorsport Rang und Namen hat. Ob Go-Karts, Monster-Trucks, Formel-1-Flitzer, Muscle-Cars, museumsreife Oldtimer oder die titelgebenden Tourenwagen, natürlich mit realistischem Schadensmodell und Fahrgefühl– **DTM Race Driver 3** lässt Rennspielerherzen höher schlagen. Mehr PS-Freude finden Sie derzeit nirgendwo für diesen Preis. (bur/ph)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.10.2007 | CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 04/06 **89**

RENNSPIEL

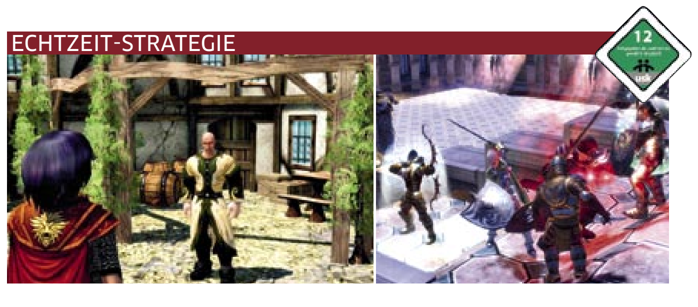


Cars

Cars ist ein kindgerechtes Arcade-Rennspiel nach der Vorlage von Pixars putzigem Animationsabenteuer. Sie übernehmen die Kontrolle über Lightning McQueen und andere Filmhelden und geben in und um Radiator Springs gehörig Gummi. Neben klassischen Rennveranstaltungen besticht **Cars** durch kurzweilige Minispiele, bei denen Sie beispielsweise nachts heimlich Traktoren erschrecken, ohne sich erwischen zu lassen, oder Reifen vor Ablauf der Zeit einsammeln. Optisch reicht der Titel leider nicht an die Qualität des Leinwandvorbildes heran, ist aber dennoch ein spaßiges Spiel für zwischendurch. (ph)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.9.2007 | CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/06 **70**

ECHTZEIT-STRATEGIE

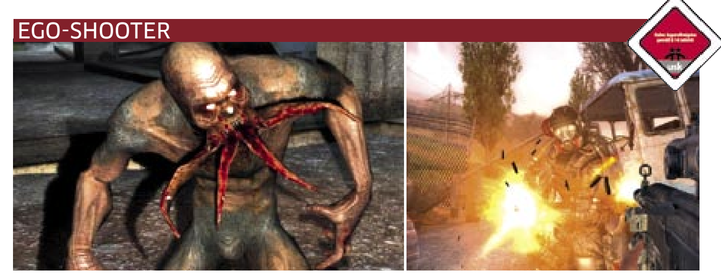


Spellforce 2 Gold

Die Strategie-Rollenspiel-Kreuzung mit dynamischer Heldengestaltung **Spellforce 2: Shadow Wars** erhalten Sie zusammen mit ihrem Add-on **Dragon Storm**. Das Fantasy-Universum von **Spellforce** präsentiert sich detailverliebt, untermalt von grandioser Musik. Hört sich nach Idylle an, sieht aber ganz anders aus. Die Welt wird bedroht und Sie haben die Aufgabe, die endgültige Verwüstung abzuwenden. Im Verhältnis zu **Warcraft 3** ist **Spellforce 2** noch einmal deutlich rollenspiellastiger, neben der richtigen Einheitenmischung zählt auch eine gute Charakterentwicklung. Großartig – wären nicht kleine KI- und Leveldesignschnitzer. (bur/dk)

SOFTWARE PYRAMIDE | 13.8.2007 | CA. € 40,- | TEST IN AUSGABE 05/06 **85**

EGO-SHOOTER

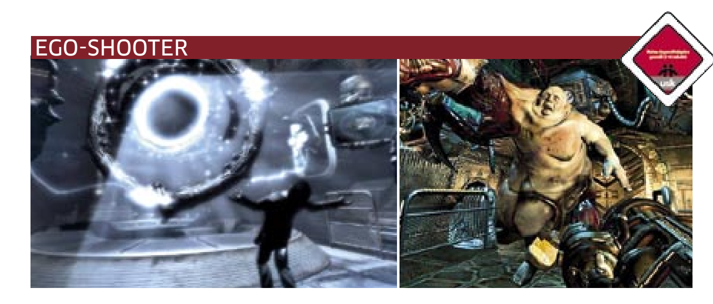


S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Die Zone: radioaktive Müllhalden, mutierte Tiere, tückische Anomalien. Sie hatten einen Unfall und können sich nur noch eines erinnern: Sie müssen Strelok finden. In dem stimmungsvollen Ego-Shooter übernehmen Sie die Rolle eines Stalkers, der sich gegenüber rivalisierenden Parteien Respekt verschaffen muss und dabei ständig um sein Überleben in der verstrahlten Zone um Tschernobyl kämpft, um letzten Endes herauszufinden, wer er ist. Die lebendige Welt, durch die Sie streifen, ist von unheimlichen Kreaturen besiedelt. Schreckmomente erleben Sie zuhauf. Jedes Wesen führt ein eigenständiges Leben, sodass Sie immer wieder in unvorhergesehene Situationen geraten. (dk)

THQ | 17.8.2007 | CA. € 30,- | TEST IN AUSGABE 05/07 **90**

EGO-SHOOTER



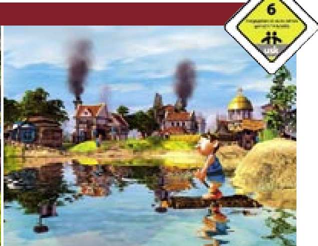
Prey (dt.)

Tommy wird samt Freundin und Opa von Außerirdischen entführt. Der indianische Großvater verlässt schon in der Anfangssequenz diese Welt, die Freundin kann dem Tod entrinnen. Sie wollen sie natürlich wiederholen. Unglücklicherweise haucht auch Ihr Spielcharakter bald sein Leben aus. Gut, dass Sie der Opa auf der anderen Seite bereits erwartet. Ein Indianer braucht den Tod nicht zu fürchten. Das Spiel geht weiter. In dem außerirdischen Raumschiff, wo Sie unterwegs sind, herrschen andere Gesetze als die, die Sie kennen. Die Decken und Wände sind begehbar und bieten neben Verwirrung taktisch neue Möglichkeiten. (dk)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.9.2007 | CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 09/06 **87**

AUFBAU-STRATEGIE





Die Siedler 2: Die nächste Generation

Wer Die Siedler 2 gespielt hat, findet sich im Remake der immer noch erfolgreichen Serie schnell zurecht. Die Grafik ist neu, das Spielprinzip altbekannt. Es geht darum, ein Territorium zu besiedeln und innerhalb der Kampagnenmission ein Portal zu erreichen, das Ihre Wuselmännchen in den nächsten Level befördert. Im Laufe des Geschehens setzen Sie sich mit feindlich gesinnten Mit-Siedlern auseinander oder kämpfen mit zunehmender Rohstoffknappheit. Der Reiz des Spiels besteht nach wie vor darin, Wirtschaftskreisläufe zu optimieren, zum Beispiel durch eine ausgefeilte Infrastruktur. Die verschiedenen Völker unterscheiden sich nur optisch, spielen sich identisch. (dk)

RONDOMEDIA | 5.9.2007 | CA. € 15,- | TEST IN AUSGABE 10/06 **82**

ECHTZEIT-STRATEGIE



Supreme Commander

Eine verzwickte Beziehung herrscht zwischen den esoterischen Aeon, der autoritäten UEF-Führung den Cybran-Rebellen. Die drei Kampagnen mit je sechs Missionen ergänzen sich gegenseitig, dienen mit ihrer vorhersehbaren Geschichte aber nur dazu, alle Einheiten vorzustellen – die Stärke von Supreme Commander ist der Mehrspielermodus. In gewaltigen Materialschlachten befehligen Sie hunderte Einheiten zu Land, zu Wasser oder in der Luft. Für bessere Übersicht zoomen Sie aus den teilweise Tausende Quadratkilometer großen Karten ganz heraus – dann werden aus Einheiten geometrische Symbole. (bur/dk)

THQ | 17.8.2007 | CA. € 20,- | TEST IN AUSGABE 04/07 **77**

ECHTZEIT-TAKTIK



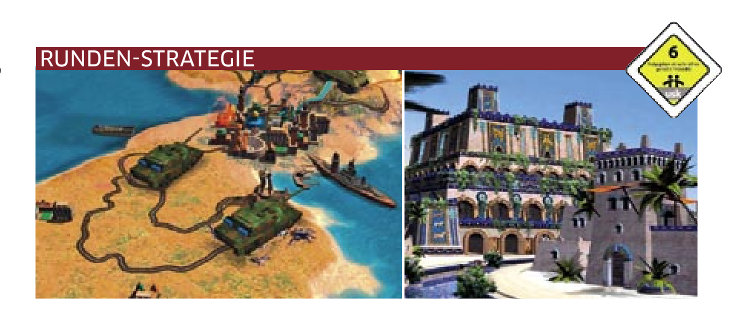


Desperados 2: Cooper's Revenge

Cooper's Revenge ist die Fortsetzung des Wild-West-Strategietitels Desperados: Wanted Dead or Alive. John Cooper und seine Verbündeten duellieren sich in staubigen Canyons oder Geisterstädten – mit dem Ziel, den ermordeten Bruder zu rächen. Neu ist der Wechsel von der frei dreh- und zoombaren 3D-Übersichtskarte in die Verfolgerperspektive, in der Sie Freunde deutlich schneller umpusten. Durch Spezialtricks setzen Sie die Übermacht an Feinden, von denen Sie sich übrigens nicht entdecken lassen dürfen, möglichst lautlos außer Gefecht. Der Schwierigkeitsgrad ist selbst auf der Stufe „Leicht“ happig. KI-Mängel leisten außerdem ihren Beitrag zum regelmäßigen Frust. (dk)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.9.2007 | CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 07/06 **78**

RUNDEN-STRATEGIE



Civilization 4

Führen Sie eine Zivilisation vom Anbeginn der Menschheit bis ins Jahr 2050. Sie gründen zu Beginn eine Stadt, produzieren weitere Siedler, sichern die Verteidigung und expandieren. Ihre Aufgaben wachsen mit dem Imperium. Im Gegensatz zu anderen Strategietiteln dreht sich nicht alles darum, militärische Truppen aufzubauen und diese auf den Gegner loszulassen. Es ist ein Aspekt des Spiels, aber nicht der wichtigste. Civilization 4 lässt Ihnen die Freiheit, eine individuelle Strategie zu entwickeln, mit der Sie zur Weltherrschaft gelangen. Das Spielprinzip fesselt lange an den PC, trotz der veralteten Präsentation. (dk)

SOFTWARE PYRAMIDE | 15.10.2007 | CA. € 10,- | TEST IN AUSGABE 12/05 **90**

PC-GAMES-EINKAUFSFÜHRER

DIE 100 BESTEN PC-SPIELE

PC Games listet die besten Spiele aller Ressorts auf – zusammen mit unvergesslichen Meisterwerken.

Monat für Monat stellen wir Ihnen im Einkaufsführer die besten Spiele aller Ressorts vor.

Dabei gelten einige Regeln. Wir führen Spiele auf, die während der vergangenen 36 Ausgaben getestet wurden (ausgenommen Online-Rollenspiele und Mehrspieler-Shooter, die regelmäßig Updates erhalten). Abwertungen für Spiele gibt es bei Nachtests, falls zum Beispiel ein Patch dies erfordert.

Hinweise: Wertungen vor Ausgabe 02/06 sind nur bedingt vergleichbar, da es vorher noch keine Motivationskurve gab. Bei gleicher Wertung entscheidet die Aktualität des Spiels über dessen Platzierung in der Liste. Bei Serien ist nur der jeweils aktuelle Teil aufgeführt. Die Preisangabe entspricht dem aktuellen Stand. Bei Online-Rollenspielen fallen in der Regel noch monatliche Gebühren an, die Sie mit einberechnen müssen.

Die Ruhmeshalle „Best of PC Games" ist eine Auswahl an wichtigen Spielen seit Bestehen der PC Games (1992). Dort präsentieren wir Produkte, die durch bestimmte Technik- oder Spielinnovationen einen Meilenstein darstellen. Für die Aufnahme in die Liste ist nicht allein die Wertung ausschlaggebend. Sie selbst dürfen jeden Monat per Abstimmung auf pcgames.de mitentscheiden, welche Spiele dort hingehören (siehe Seite 132). ❑

Strategiespiele



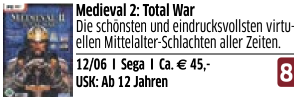
Star Wars: Empire at War
Effektvolle Echtzeit-Strategie vom Feinsten im Star Wars-Universum.
04/06 I Activision I Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**



Codename: Panzers - Phase Two
Flotte Gefechte im Zweiten Weltkrieg, aufgeteilt in drei spannende Kampagnen.
09/05 I CDV I Ca. € 15,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**



Schlacht um Mittelerde 2
Genialer Mix aus schnellem Aufbauspiel und taktischem Risiko-Modus.
04/06 I Electronic Arts I Ca. € 45,- | USK: Ab 12 Jahren | **91**



Medieval 2: Total War
Die schönsten und eindrucksvollsten virtuellen Mittelalter-Schlachten aller Zeiten.
12/06 I Sega I Ca. € 45,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**

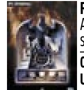
Company of Heroes
Tolle Mischung aus aufregender Story und fordernden Missionen im Zweiten Weltkrieg.
11/06 I THQ I Ca. € 40,- | USK: Ab 16 Jahren | **90**



Paraworld
Führen Sie Dinosaurier als taktische Einheiten über detaillierte Schlachtfelder.
10/06 I Sunflowers I Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **88**



Civilization 4
Zivilisationsepos von Sid Meier mit tollem Spieldesign und hoher Langzeitmotivation.
01/06 I 2k Games I Ca. € 30,- | USK: Ab 6 Jahren | **90**





Rush for Berlin
Abwechslungsreiche und knackige Missionen, spielstarke Infanterie und Offiziere.
07/06 I Deep Silver I Ca. € 20,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**

Age of Empires 3
Der schönste Teil der Age-Reihe, garniert mit vielen Völkern, jedoch schwacher Story.
12/05 I Microsoft I Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **89**



Earth 2160 V. 1.3.
Klassische Strategie- oder Ego-Ansicht, Earth 2160 bietet beides in opulenter Grafik.
10/05 I Zuxxez I Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **87**

Aufbauspiele & WiSims





Anno 1701
Witzige Computergegner versüßen die grafisch eindrucksvolle Inselbesiedlung.
12/06 I Sunflowers I Ca. € 40,- | USK: Ab 6 Jahren | **86**



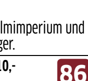
Die Siedler 2: Die nächste Generation
Wunderschöne Wuseloptik und klassisches Spielgefühl. Die Kampagne schwächelt.
10/06 I Ubisoft I Ca. € 30,- | USK: Ab 6 Jahren | **82**

Fußball Manager 07
Anfangs von Bugs gebeutelt, dank Patches jedoch sehr gut spielbare Simulation.
12/06 I Electronic Arts I Ca. € 40, | USK: Ohne Altersbeschränkung | **86**



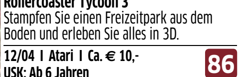
Caesar 4
Antike Aufbauserie mit unverwüstlichem Aufbauprinzip und komplexer Wirtschaft.
11/06 I Vivendi Universal I Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **81**

The Movies
Erschaffen Sie Ihr eigenes Filmimperium und drehen Sie Kinokassenschlager.
01/06 I Activision I Ca. € 10,- | USK: Ab 12 Jahren | **86**



X3: Reunion
Dank mehrerer Patches lässt sich endlich unbeschwert ein Weltraumimperium gründen.
01/06 I Deep Silver I Ca. € 20,- | USK: Ab 12 Jahren | **80**



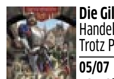


Rollercoaster Tycoon 3
Stampfen Sie einen Freizeitpark aus dem Boden und erleben Sie alles in 3D.
12/04 I Atari I Ca. € 10,- | USK: Ab 6 Jahren | **86**



Tycoon City New York
Lenken Sie selber die Geschicke im Big Apple. Im Mittelpunkt stehen die Bewohner.
05/06 I Atari I Ca. € 10,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **79**

Black & White 2
Sie lenken die Geschicke Ihres Volkes entweder als guter oder böser Gott.
11/05 I Electronic Arts I Ca. € 30,- | USK: Ab 12 Jahren | **85**



Die Gilde 2
Handeln, werben, eine Dynastie gründen. Trotz Patch müssen Sie mit Bugs rechnen.
05/07 I Jowood I Ca. € 30,- | USK: Ohne Altersbeschränkung | **78**

Einzelspieler-Shooter



Half-Life 2
Bisher der beste Ego-Shooter aller Zeiten. Rund 20 Stunden Hochspannung!
12/04 I Vivendi Universal I Ca. € 20,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **96**



Rainbow Six: Vegas
Optisch beeindruckender Taktik-Shooter vor ungewöhnlicher Kulisse. Viva Las Vegas!
02/07 I Ubisoft I Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Bioshock
Top-Atmosphäre, ein unverbrauchtes Setting und knallharte Gegner. Muss man haben!
10/07 I Take 2 I Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **93**

Prey
Frustrierter Indianer kämpft gegen schleimige Aliens, um seine Freundin zu befreien.
09/06 I Take 2 I Ca. € 20,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Call of Duty 2
Packender Weltkrieg-Shooter mit beeindruckenden Schlachtfeldern.
01/06 I Activision I Ca. € 30,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **91**

Half-Life 2: Episode One
Ein hochkonzentrierter Remix der besten Spielelemente von Half-Life 2 – kaufen!
07/06 I Electronic Arts I Ca. € 15,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
Die perfekte Shooter-Action in einer beklemmend realistischen Umgebung.
05/07 I THQ I Ca. € 40,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **90**



F.E.A.R. (dt.)
In Sachen Grusel nahezu unerreicht: Der Ego-Shooter ist nichts für schwache Nerven.
11/05 I Vivendi Universal I Ca. € 40,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

NEUZUGANG **Half-Life 2:Episode Two**
Genau wie Portal gibt es den Edel-Shooter nur als Gesamtpaket in der Orange Box.
11/07 I Electronic Arts I Ca. € 50,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **87**

Vietcong 2
Taktisch angehauchter Ego-Shooter mit intensiver Atmosphäre.
12/05 I Take 2 I Ca. € 10,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **85**

Mehrspieler-Shooter



Counter-Strike Source
Kleine Karten, keine Fahrzeuge - der Shooter fasziniert mit taktischer Finesse.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 28,- | USK: Ab 16 Jahren | **92**



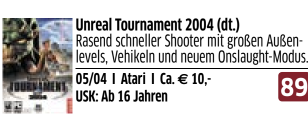
Red Orchestra
Der direkte Konkurrent für Day of Defeat Source, allerdings mit vielen Fahrzeugen.
06/06 I Frogster I Ca. € 16,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**



Battlefield 2
Packende Massenschlachten im modernen Szenario. Die Stadtkämpfe sind erste Sahne.
08/05 I Electronic Arts I Ca. € 45,- | USK: Ab 16 Jahren | **91**



Star Wars: Battlefront 2
Neue Schlachten und Einheiten. Nun sind sogar die Leinwandhelden spielbar.
01/06 I Activision I Ca. € 30,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**



Unreal Tournament 2004 (dt.)
Rasend schneller Shooter mit großen Außenlevels, Vehikeln und neuem Onslaught-Modus.
05/04 I Atari I Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **89**



Day of Defeat Source
Der taktisch anspruchsvolle Zweite-Welt-krieg-Shooter mit zeitgemäßer Grafik.
12/05 I Electronic Arts I Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **83**



Battlefield 2142
Die Zukunftsvariante der Battlefield-Serie punktet mit dem neuen Titanen-Modus.
05/07 I Electronic Arts I Ca. € 40,- | USK: Ab 16 Jahren | **87**



Shadowrun
Mit magischen Fähigkeiten ausgestattet, kommen Sie nur mit einem guten Team voran.
08/07 I Microsoft I Ca. € 45,- | USK: Keine Jugendfreigabe | **80**

Joint Operations: Typhoon Rising
Beeindruckendes Massenschlachtspektakel mit mehr als 100 Spielern gleichzeitig.
08/04 I Electronic Arts I Ca. € 10,- | USK: Ab 16 Jahren | **85**



War Rock
Spielerisch mit Battlefield 2 vergleichbar, allerdings ist die Optik veraltet.
04/07 I Flashpoint I Ca. € 24,- | USK: Ab 16 Jahren | **76**

Action-Adventures

NEUZUGANG



Portal
Die kreative und kurzweilige Spielidee gibt es nur im Gesamtpaket der Orange Box.
11/07 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Keine Jugendfreigabe
89

Prince of Persia: Warrior Within
Grafische Spitzenklasse, satte Action und hohen Anspruch bietet Teil 2 der Serie.
01/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
88

Tomb Raider Legend
Nach dem enttäuschenden Angel of Darkness endlich wieder ein spannendes Lara-Spiel.
05/06 | Eidos | Ca. € 30,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Splinter Cell: Chaos Theory
Teil 3 des Schleichspiels wartet mit schöner Grafik und fesselnden Missionen auf.
05/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
86

Psychonauts
Irre Charaktere, irre Story. Ein wahnsinnig gutes Spiel, nicht nur für Freaks.
03/06 | THQ | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
85



John Woo presents Stranglehold
Bei den wilden Schießereien bleibt wirklich kein Pixelstein auf dem anderen.
10/07 | Midway | Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

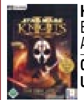
Infernal
Ein gefallener Engel lässt sich vom Teufel bekehren. Skurril, aber irgendwie schön.
04/07 | Eidos | Ca. € 40,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Hitman: Blood Money
Der vorerst letzte Teil der Profikillerkarriere des Hitmans. Blutig, aber gut.
07/06 | Eidos | Ca. € 30,-
USK: Keine Jugendfreigabe
84

Lego Star Wars 2
Spielen Sie die klassische Star Wars-Trilogie mit putzigen Lego-Männlein nach.
11/06 | Activision | Ca. € 30,-
USK: Ab 6 Jahren
83

Prince of Persia: The Two Thrones
Dank des Dr.-Jekyll-artigen Protagonisten abwechslungsreicher als der Vorgänger.
02/06 | Ubisoft | Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
85

Rollenspiele & Action-Rollenspiele



Knights of the Old Republic 2
Entscheiden Sie sich in diesem epischen Abenteuer für das Gute oder das Böse.
04/05 | Activision | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
90

The Elder Scrolls 4: Oblivion (dt.)
Retten Sie das Fantasy-Reich Cyrodiil vor den Heerscharen der Hölle.
06/06 | Take 2 | Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
89

Vampire: Bloodlines
Erleben Sie als blutsaugender Vampir spannende Missionen.
02/05 | Activision | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
88

Neverwinter Nights 2
Taktische Kämpfe, eine spannende Geschichte und das D&D-Regelsystem.
01/07 | Atari | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
87

Dungeon Siege 2
Schnelle Action und partybasierende Kämpfe in einer schönen Welt.
10/05 | Microsoft | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
86

Titan Quest
Kämpfen Sie sich in der Antike durch Horden von mythologischen Kreaturen.
08/06 | THQ | Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Sacred
Ein Dämon sorgt in Ancaria für Unruhe. Gebieten Sie ihm Einhalt!
12/04 | Ascaron | Ca. € 10,-
USK: Ab 12 Jahren
85

Jade Empire: Special Edition
Erleben Sie eine dramatische Geschichte im antiken China.
04/07 | Take 2 | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
84

The Fall Reloaded
Spannende Missionen und taktische Kämpfe in einer postapokalyptischen Welt.
10/06 | Koch Media | Ca. € 10,-
USK: Ab 16 Jahren
83

Two Worlds
Ihre Schwester wurde von einer finsteren Sekte entführt. Retten Sie sie!
07/07 | Zuxxez | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
82

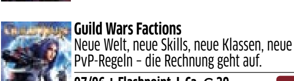
Online-Rollenspiele



World of Warcraft
Können acht Millionen WoW-Spieler irren? Das populärste MMORPG auf Platz 1.
02/05 | Vivendi Universal | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
94



Guild Wars
Flotte Stufenanstiege, faire PvP-Kämpfe – ein gebührenfreies Konzept, das funktioniert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 45,-
USK: Ab 12 Jahren
90



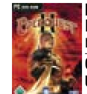
Guild Wars Factions
Neue Welt, neue Skills, neue Klassen, neue PvP-Regeln – die Rechnung geht auf.
07/06 | Flashpoint | Ca. € 30,-
USK: Ab 12 Jahren
86



Der Herr der Ringe Online: Die Schatten von Angmar
Turbines Versuch an der Lizenz: ein Erfolg.
07/07 | Codemasters | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
85



Guild Wars Nightfall
Fühlt sich über weite Strecken an wie ein Solo-Rollenspiel. Und das Gefühl ist gut.
01/07 | Flashpoint | Ca. € 40,-
USK: Ab 12 Jahren
84



Everquest 2
Die Patches erwiesen sich als Segen: EQ 2 reifte zum hervorragenden MMORPG.
02/05 | Ubisoft | Ca. e 10,-
USK: Ab 12 Jahren
83



Dark Age of Camelot
Eine kleine Fangemeinde hält diesem Klassiker die Treue. Grund: das PvP-System.
01/02 | Flashpoint | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
80



City of Villains
Seitenwechsel: Hier sind Sie Schurke statt Superheld. Ansonsten ähnelt es City of Heroes.
01/06 | 10Tacle | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
78



City of Heroes
Das Superhelden-Ambiente ist erfrischend. Die Missionen bieten bloß Durchschnitt.
04/05 | Flashpoint | Ca. € 15,-
USK: Ab 12 Jahren
75

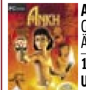


Dungeons & Dragons Online: Stormreach
Das komplexe D&D-Regelwerk in einem MMORPG – ein Segen für Fans.
06/06 | Codemasters | Ca. € 50,-
USK: Ab 12 Jahren
72

Adventures



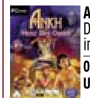
Geheimakte Tunguska
Deutsches Top-Adventure mit spannender Story, guter Grafik und viel Bedienkomfort.
10/06 | Deep Silver | Ca. € 35,-
USK: Ab 6 Jahren
85



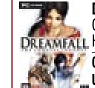
Ankh
Gute Gags, faire Rätsel, klasse Sprecher – das Ägypten-Abenteuer macht fast alles richtig.
12/05 | Bhv | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
85



Jack Keane
Das Abenteuer des britischen Kapitäns glänzt nach müdem Start mit einer guten Geschichte.
09/07 | 10Tacle | Ca. € 40,-
USK: Ab 6 Jahren
84



Ankh: Herz des Osiris
Die Fortsetzung der Wüstenknobelei knüpft in jeder Hinsicht an den tollen Vorgänger an.
01/07 | Bhv | Ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84

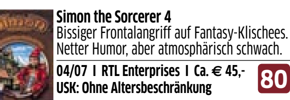


Dreamfall: The Longest Journey
Grafik und Musik sind im Genre unerreicht. Kaum Rätsel, aber eine dramatische Story.
07/06 | Dtp | Ca. € 25,-
USK: Ab 12 Jahren
82

Sam & Max: Season 1
Sechs brüllkomische Episoden zum Sparpreis. Gibt's derzeit nur auf Englisch über Internet.
07/07 | Telltale Games/Gametap | Ca. € 26,-
USK: Nicht geprüft
81

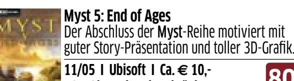


Clever & Smart: A Movie Adventure
Schön umgesetzte Comic-Vorlage mit viel Humor und zwei spielbaren Charakteren.
12/04 | Crimson Cow | Ca. € 10,-
USK: Ab 6 Jahren
81



Simon the Sorcerer 4
Bissiger Frontalangriff auf Fantasy-Klischees. Netter Humor, aber atmosphärisch schwach.
04/07 | RTL Enterprises | Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80



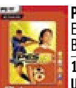


Myst 5: End of Ages
Der Abschluss der Myst-Reihe motiviert mit guter Story-Präsentation und toller 3D-Grafik.
11/05 | Ubisoft | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

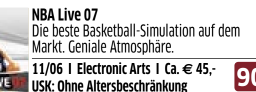


Still Life
Düsterer Psychokrimi, der thematisch an den Film Sieben erinnert. Schlecht synchronisiert.
07/05 | Flashpoint | Ca. € 15,-
USK: Ab 16 Jahren
80

Sportspiele



Pro Evolution Soccer 6
Eine brillante Fußball-Simulation. Die Bundesliga-Lizenz fehlt allerdings.
12/06 | Konami | Ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90



NBA Live 07
Die beste Basketball-Simulation auf dem Markt. Geniale Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
90

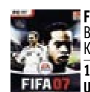
NHL 07
Dank des Skillsticks eine intuitive Steuerung für ein großartiges Schlittschuherlebnis.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Madden NFL 07
Die NFL-Europe feiert ihren Einstand. Das ist Football in Reinkultur.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

Tiger Woods PGA Tour 07
Grafik und Realismus sind spitze. Aber nur wenig Neues im Vergleich zur 06er-Ausgabe.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 35,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86



RTL Skispringen 2007
Offizielle Weltcup-Schanzen und eine intuitive Steuerung fesseln an den PC.
01/07 | RTL | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
82



FIFA 07
Ballphysik verbessert, Defensivleistung der KI bleibt schlecht, klasse Atmosphäre.
11/06 | Electronic Arts | Ca. € 40,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
81



32nd Americas Cup
Spannende Rennen auf dem Wasser, es mangelt aber an Atmosphäre.
07/07 | Morphicon | Ca. € 50,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

Ski Alpin Racing 2007
Abfahrt, Slalom und Super-G mit motivierendem Karrieremodus.
01/07 | RTL | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
80

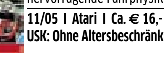
Top Spin 2
Der Karrieremodus stolpert aufgrund einiger Fehler. Dennoch ein tolles Tenniserlebnis.
02/07 | Dtp | Ca. € 30,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
79

Rennspiele

Need for Speed Most Wanted
40 Stunden Spielspaß und ein stylische Grafik lassen Rennspielerherzen höherschlagen.
01/06 | Electronic Arts | Ca. € 20,-
USK: Ab 12 Jahren
90



DTM Race Driver 3
Trotz fehlender Karriereoption bietet der dritte Teil der Reihe einen riesigen Umfang.
04/06 | Codemasters | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89



GT Legends
Der umfangreiche Karrieremodus und die hervorragende Fahrphysik machen Laune.
11/05 | Atari | Ca. € 16,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Need for Speed Underground 2
Mehr Tuning als im ersten Teil begeistert, ebenso die abwechslungsreichen Rennmodi.
01/05 | Electronic Arts | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
89

Colin McRae Dirt
Dreck, Schmutz, Offroad – das neue Colin McRae in gewohnter Topform.
07/07 | Codemasters | Ca. € 55,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
88

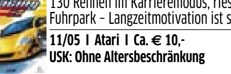
GTR 2
Gute KI und ultrarealistische Physik fordern Rennspielprofis lange Zeit heraus.
10/06 | Atari | Ca. € 45,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
87

Race: The WTCC-Game
Einsteigerfreundliche Simulation der GTR 2-Entwickler mit Karrieremodus.
01/07 | Eidos | Ca. € 20,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
86

Xpand Rally Xtreme
Force Feedback par excellence, Grafik und umfangreicher Karrieremodus überzeugen.
02/07 | Deep Silver | Ca. € 25,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84



Juiced
Die Hatz nach Respekt-Punkten fesselt, Features wie Wetten machen Spaß.
07/05 | THQ | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
84



World Racing 2
130 Rennen im Karrieremodus, riesiger Fuhrpark – Langzeitmotivation ist sicher.
11/05 | Atari | Ca. € 10,-
USK: Ohne Altersbeschränkung
83

BEST OF PC GAMES

Hier finden Sie jeden Monat die Klassiker aufgelistet, die in Ihrem Regal stehen sollten. Das Beste: Sie stimmen mit ab, welches Spiel einen Platz in der Ruhmeshalle verdient.

▶ = Neuzugang

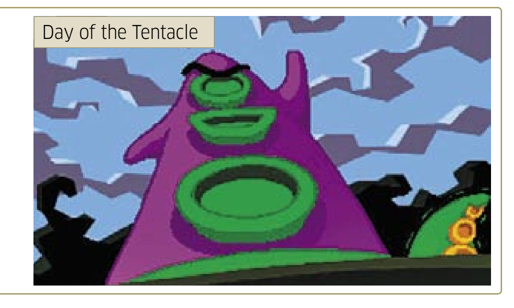
Age of Empires	Strategiespiel	Ensemble Studios	11/97	Der Beginn einer grandiosen Echtzeit-Strategie-Serie.
Anno 1602	Aufbauspiel	Max-Design	05/98	Ein kleines Programmierteam aus Österreich erschuf **Anno**.
Baldur's Gate 2: Die Schatten von Amn	Rollenspiel	Bioware	11/00	Von vielen Rollenspielfans bis auf den heutigen Tag innig geliebt.
Battlefield 1942	Mehrspieler-Shooter	Dice	11/02	Der Mehrspieler-Shooter schlug förmlich ein wie eine Bombe.
C&C: Der Tiberiumkonflikt	Strategiespiel	Westwood	09/95	**Der Tiberiumkonflikt** war richtungsweisend für das Strategie-Genre.
Civilization 2	Aufbauspiel	Microprose	05/96	Sorgte für durchwachte Nächte: „Nur noch einen Zug machen."
Counter-Strike (dt.)	Mehrspieler-Shooter	Valve	02/01	Trotz seines Alters immer noch der beliebteste Mehrspieler-Shooter.
Dark Project: Der Meisterdieb	Taktik-Shooter	Looking Glass Studios	02/99	Meisterdieb Garrett erfand quasi das Sub-Genre der Schleich-Shooter.
Deus Ex	Taktik-Shooter	Ion Storm	08/00	Warren Spector hob damit ein wahres Kultspiel aus der Taufe.
Diablo	Action-Rollenspiel	Blizzard	02/97	Blizzards erster Meilenstein im Action-Adventure-Genre.
Diablo 2	Action-Rollenspiel	Blizzard	09/00	Größer, besser, bunter. Die deutsche Version bot jedoch seltsame Namen.
Die Siedler 2	Aufbauspiel	Blue Byte	06/96	Wuseln, bis der Arzt kommt. Die Pixelmännchen wurden Stars.
Die Sims	Aufbauspiel	Maxis	10/00	Warum nicht einfach das Leben selbst simulieren? Großartiges Spiel.
Die Sims 2	Aufbauspiel	Maxis	10/04	Eine wahre Geldmaschine – dank zahlreicher Erweiterungen.
Far Cry (dt.)	Ego-Shooter	Crytek	05/04	Das Inselabenteuer mit der tollen Grafik überzeugt auch heute noch.
GTA Vice City	Action-Adventure	Rockstar North	07/03	Die riesige Spielwelt mit Mengen an Möglichkeiten war der Knaller.
Half-Life (dt.)	Ego-Shooter	Valve	12/98	Erster Auftritt von Mr. Freeman, ungemein spannend.
Half-Life 2	Ego-Shooter	Valve	12/04	Freeman zum Zweiten, in Edelgrafik und mit neuartiger Physik-Engine.
Need for Speed Underground	Rennspiel	EA Black Box	01/05	Babes, Autos und wüste Straßenrennen – ein echter Rausch.
Rebel Assault	Actionspiel	Lucasarts	01/94	Sorgte für einen hohen Abverkauf von CD-ROM-Laufwerken.
Sim City 2000	Aufbauspiel	Maxis	03/94	Städte planen und kleine Orte zu Metropolen ausbauen – Sucht pur.
Starcraft	Strategiespiel	Blizzard	06/98	Führte in Korea einen neuen Volkssport ein: E-Sport.
System Shock	Taktik-Shooter	Looking Glass	11/94	Die spannungsgeladene Cyberpunkstory wurde großartig präsentiert.
Tomb Raider	Action-Adventure	Core Design	01/97	Der erste Auftritt der kessen Archäologin sorgte für offene Münder.
Warcraft 2: Tides of Darkness	Strategiespiel	Blizzard	02/96	Großartiges Strategie-Spektakel zwischen Horde und Allianz.
▶ **Wing Commander 3: Heart of the Tiger**	Weltraum-Shooter	Origin	02/95	Mark Hamill (L. Skywalker) als Colonel Blair. Klasse Videos und Missionen.
Warcraft 3: Reign of Chaos	Strategiespiel	Blizzard	08/02	Fantastische Rendervideos, eine packende Story, coole Einheiten.
World of Warcraft	Online-Rollenspiel	Blizzard	07/05	Online-Rollenspiele waren quasi über Nacht salonfähig.

IHRE STIMME ZÄHLT – WÄHLEN SIE MIT!

Unsere Ruhmeshalle „Best of PC Games" soll noch wachsen – helfen Sie uns dabei.

Die von uns ausgewählten Klassiker spiegeln nur einen Teil der wichtigsten Spiele aller Zeiten wider. Daher stellen wir Ihnen jeden Monat einen neuen Kandidaten vor, den Sie in die Bestenliste hineinwählen dürfen. Diesmal nominieren wir **Day of the Tentacle**, (PC Games 10/93, Wertung der CD-ROM-Version 89 %). Wenn Sie es in der Ruhmeshalle platzieren möchten, nehmen Sie an der entsprechenden Umfrage teil, die wir jeweils zum Erscheinungstag der aktuellen Ausgabe starten.

Hinweis: Die Umfrage finden Sie auf **pcgames.de**, Stichwort „Best of PC Games".


Day of the Tentacle

ALTERNATE™

HARDWARE ■ SOFTWARE ■ ENTERTAINMENT







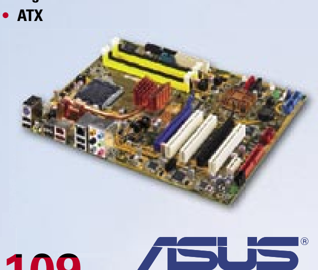
MAINBOARDS

ASUS	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
M2A-VM	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690G	D2+	57,-
M2N-E SLI	S, GL, sA	AM2 / nF500-SLI	D2+	79,-
M2N-E	S, GL, sA	AM2 / nF570-U	D2+	89,-
M2N-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2+	104,-
M2N32-SLI Deluxe	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	149,-
M2N32 WS Pro.	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2+	154,-
A8V-VM SE	µATX, S, V, L, sA	939 / K8M890	D+	44,-
K8V-X SE	S, L, sA	754 / K8T800	D	44,-
P5B	S, GL, sA	775 / P965	D2	94,-
P5B Plus	S, GL, F, sA	775 / P965	D2	114,-
P5N-E SLI	S, GL, F, sA	775 / nF650i SLI	D2	109,-
P5N32-E SLI PLUS	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2	169,-
Striker Extreme	S, GL, F, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	269,-
P5K SE	S, GL	775 / P35	D2	99,-
P5KR	S, GL, F	775 / P35	D2	111,-
P5K-E WiFi-AP	S, WL, GL, F, sA	775 / P35	D3	144,-
P5K Deluxe/WiFi-AP	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	209,-
P5W DH Deluxe	S, GL, F, sA	775 / 975X	D2+	154,-

Sockel 775 Mainboard

ASUS P5K

- INTEL® 35 Chipsatz
- 4x DDR2-RAM (800 MHz, Dual-Channel)
- 1x U-133, 4x S-ATA II, 1x S-ATA II, 1x eS-ATA
- 2x PCIe x16, 1x PCIe x1, 3x PCI
- 6x USB 2.0, FireWire
- 8-Kanal HD-Sound
- Gigabit-LAN
- ATX



109,-

ASUS Rock Solid · Heart Touching

ASROCK	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
AM2NF3-VSTA	S, L, sA	AM2 / nF3	D2	49,-
ALiveNF6G-VSTA	µATX, V, L, sA	AM2 / nF430	D2	49,-
ALiveNF5-eSATA2+	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2	67,-
ALiveNF7G-HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2	59,-
K7S41GX	µATX, S, V, L	A / 741GX	D	41,-
ConRoe1333-eSATA2	S, GL, sA	775 / 945P	D2	79,-
ConRoe1333-D667	µATX, S, GL	775 / 945GC	D2	52,-
ConRoe1333-DVI/H	S, V, GL	775 / 945G	D2	62,-
ConRoe1333-1394	µATX, S, F, GL	775 / 945GC	D2	69,-

ABIT	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
NF-M2SV	µATX, S, V, L, sA	AM2 / nF405	D2+	49,-
AN52	S, GL, sA	AM2 / nF520	D2+	59,-
AN-M2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	64,-
AN-M2HD	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / nF630a	D2+	79,-
Fatal1ty F-I90	µATX, S, V, GL, sA	775 / RX1250	D2	94,-
Fatal1ty FP-IN9	S, GL, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	99,-
IP35-E	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
IP35	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	119,-
IP35 Pro	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	159,-
IN9 32X-MAX „Beast"	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	254,-

FOXCONN	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
N570SM2AA	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	77,-
C51XEM2AA	S, GL, F, sA	AM2 / nF590-SLI	D2	124,-
945G7MD	µATX, S, V, GL	775 / 945G	D2	54,-
P35A	S, GL, sA	775 / P35	D2	114,-
P35A-S	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-

GIGABYTE	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
MA69VM-S2	µATX, S, V, GL, sA	AM2 / 690V	D2	52,-
M61PM-S2	µATX, S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	59,-
M61P-S3	S, V, GL, F, sA	AM2 / nF430	D2	67,-
M52S-S3P	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	59,-
M57SLI-S4	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	89,-
P35-DS3	S, GL, sA	775 / P35	D2	99,-
P35-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	109,-
P35-DS3P	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	139,-
P35C-DS3R	S, GL, sA	775 / P35	D2	109,-
P35-DS4	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	154,-
P35-S3	S, GL, sA	775 / P35	D2	94,-
M56S-S3	S, GL, F, sA	AM2 / nF560	D2	69,-

MSI	Merkmale	Sockel / Chip	RAM	€
K9N Neo-F	S, GL, sA	AM2 / nF550	D2	69,-
K9N SLI Platinum	S, GL, F, sA	AM2 / nF570-SLI	D2	114,-
K8N Neo4-F	S, GL, sA	939 / nF4	D+	69,-
K8N Neo3-F	S, GL, sA	754 / nF4	D	49,-
P6N SLI-FI	S, GL, F, sA	775 / nF650i-SLI	D2+	109,-
P6N	S, GL, sA	775 / nF680i-SLI	D2+	239,-
P35 Neo-F	S, GL, sA	775 / P35	D2	119,-
P35 Platinum	S, GL, F, sA	775 / P35	D2	169,-

Verwendbare Speicherbausteine: S: SD-RAM / D: DDR-RAM / D2: DDR2-RAM / SO: SO-DDR-RAM / SO2: SO-DDR2-RAM / +: auch ECC / *: nur ECC Registered // Ausstattungsmerkmale: D: Dual CPU / L: LAN / F: FireWire / GL: Gigabit LAN / S: Sound / WL: Wireless LAN / V: VGA / B: Bluetooth / R: IDE-RAID / sA: SATA-RAID

CPUs

Tagespreise!

INTEL®

Pentium® 4 (478)		FSB	Cache	tray	boxed
3,0 GHz	Prescott	800	1x 1.024	89,-	

Core™ Duo (479)		GHz	Cache	tray	boxed
T5600	Merom	1,83	2x 1.024		239,-
T7400	Merom	2,16	2x 2.048		419,-

Core™ 2 Duo (775)		GHz	Cache	tray	boxed
E6320	Conroe	1,86	2x 2.048		164,-
E6420	Conroe	2,13	2x 2.048		184,-
E6600	Conroe	2,4	2x 2.048	204,-	209,-
X6800	Conroe XE	2,93	2x 2.048	879,-	899,-
QX6800	Kentsfield	2,93	2x 4.096	929,-	

AMD

Athlon™ 64 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3200+	Venice	2,0	1x 512		54,-
3800+	Venice	2,4	1x 512	49,-	

Athlon™ 64 X2 (939)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+	Toledo	2,0	2x 512	69,-	
4200+	Toledo	2,2	2x 512	79,-	

Athlon™ 64 X2 (AM2)		GHz	Cache	tray	PIB
3800+ EE	Windsor	2,0	2x 512	59,-	64,-
4400+	Brisbane	2,3	2x 512	74,-	
6000+	Windsor	3,0	2x 1.024	154,-	159,-
FX-62	Windsor	2,8	2x 1.024		175,-

RAM

Tagespreise!

KINGSTON		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5-5-5	44,-	38,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5		60,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5	80,-	129,-

GEIL		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	800 / 5-5-5	48,-	41,-
DDR2	1,0 GB	800 / 4-4-4	52,-	45,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5-5-5		118,-
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	86,-	129,-
DDR2 Ultra	2,0 GB	800 / 4-4-4	94,-	
DDR2	4,0 GB	667 / 5-5-5	244,-	

OCZ		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2 XTC Gold	2,0 GB	800 / 5-5-5	78,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-5-4	84,-	
DDR2 Platinum	2,0 GB	800 / 4-4-4	90,-	

A-DATA		Takt / Timing	Kit	Single
DDR2	1,0 GB	667 / 5	38,-	32,-
DDR2	1,0 GB	800 / 5		29,-
DDR2	2,0 GB	667 / 5	69,-	
DDR2 Vitesta EE	2,0 GB	800 / 4-4-4	92,-	
DDR2	2,0 GB	800 / 5-5-5	72,-	114,-
DDR2	4,0 GB	800 / 5-5-5	234,-	

Single: Preis für ein Speichermodul.
Kit: Preis für zwei identische Speichermodule im Retail-Kit. Angegeben ist die Gesamtkapazität.

GRAFIKKARTEN

ATI-Chipsatz

ASUS		MB / Chip	€
EAX1550/TD	PCIe	256-D2 / X1550	49,-
EAH2900XT/HTVDI	PCIe	512-G3 / HD2900XT	369,-

SAPPHIRE		MB / Chip	€
HD2600XT	PCIe	256-G3 / HD2600XT	99,-
HD2900XT WhiteBox	PCIe	1.024-G4 / HD2900XT	444,-
X1650PRO	AGP	512-D2 / X1650PRO	79,-
X1950PRO	AGP	512-G3 / X1950PRO	159,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
HD2400PRO Sonic	PCIe	256-D2 / HD2400PRO	42,-
HD2600XT Super	PCIe	512-G3 / HD2600XT	119,-
X850XT	AGP	256-G3 / X850XT	89,-

NVIDIA-Chipsatz

LEADTEK		MB / Chip	€
PX8500GT-TDH	PCIe	256-D2 / 8500GT	64,-
PX8800GTX-TDH	PCIe	768-G3 / 8800GTX	469,-
PX8800 Ultra Leviathan	PCIe	768-G3 / 8800Ultra	666,-

ASUS		MB / Chip	€
EN8400GS/HTP	PCIe	256-D2 / 8400GS	52,-
EN8500GT/HTTP	PCIe	512-D2 / 8500GT	88,-
EN8500GT Silent/HTD	PCIe	512-D2 / 8500GT	104,-
EN8600GT Silent/HTDP	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	320-G3 / 8800GTS	279,-
EN8800GTS/HTDP	PCIe	640-G3 / 8800GTS	359,-
N7600GS Silent/HTD	AGP	256-D2 / 7600GS	84,-

MSI		MB / Chip	€
NX8600GT-T2D EZ	PCIe	256-G3 / 8600GT	119,-
NX8800GTS-T2D OC	PCIe	640-G3 / 8800GTS	369,-
NX7600GT-TD Z	AGP	512-D2 / 7600GT	123,-

XPERTVISION		MB / Chip	€
7300GT	PCIe	256-D2 / 7300GT	49,-
8600GT Super	PCIe	512-G3 / 8600GT	139,-
8600GTS Super	PCIe	512-G3 / 8600GTS	179,-

XFX		MB / Chip	€
8800GTS	PCIe	320-G3 / 8800GTS	269,-
8800GTS	PCIe	640-G3 / 8800GTS	333,-

FESTPLATTEN

IDE

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD400JB	U-100	40	9 / 8 / 7.200	37,-
WD800JB	U-100	80	9 / 8 / 7.200	39,-
WD3200AAJB	U-100	320	9 / 8 / 7.200	69,-
WD5000AAKB	U-100	500	9 / 16 / 7.200	99,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDS721616	U-133	160	8 / 8 / 7.200	44,-
HDT725032	U-133	320	8 / 8 / 7.200	64,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
SP0842N	U-133	80	9 / 2 / 7.200	38,-
SP1654N	U-133	160	9 / 8 / 7.200	47,-
SP2514N	U-133	250	9 / 8 / 7.200	56,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250620A	U-100	250	8 / 16 / 7.200	57,-
ST3320620A	U-100	320	8 / 16 / 7.200	69,-

MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820A	U-100	250	8 / 8 / 7.200	54,-

S-ATA

WD		GB	ms / Cache / UPM	€
WD740AD	SATA	74	4 / 16 / 10.000	124,-
WD1500AD	SATA	150	5 / 16 / 10.000	189,-
WD1500AH	SATA	150	5 / 16 / 10.000	189,-
WD2500KS	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	62,-
WD3200AAJS	SATA2	320	9 / 8 / 7.200	68,-
WD3200AAKS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
WD3200YS	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	79,-
WD4000AAKS	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	84,-
WD5000AAKS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-
WD5000ABYS	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	119,-
WD7500AAKS	SATA2	750	9 / 16 / 7.200	179,-

SAMSUNG		GB	ms / Cache / UPM	€
HD080HJ	SATA2	80	9 / 8 / 7.200	41,-
SP2504C	SATA2	250	9 / 8 / 7.200	57,-
HD252KJ	SATA2	250	9 / 16 / 7.200	59,-
HD321KJ	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	69,-
HD401LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	74,-
HD403LJ	SATA2	400	9 / 16 / 7.200	79,-
HD501LJ	SATA2	500	9 / 16 / 7.200	99,-

SEAGATE		GB	ms / Cache / UPM	€
ST3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	59,-
ST3320620AS	SATA2	320	8 / 16 / 7.200	69,-
ST3500630AS	SATA2	500	8 / 16 / 7.200	99,-
ST3750640AS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	199,-
ST3750640NS	SATA2	750	8 / 16 / 7.200	219,-

HITACHI		GB	ms / Cache / UPM	€
HDT725032	SATA2	320	9 / 16 / 7.200	64,-
HDS721010	SATA2	1.000	8 / 32 / 7.200	314,-

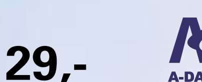
MAXTOR		GB	ms / Cache / UPM	€
STM3250820AS	SATA2	250	8 / 8 / 7.200	54,-

1 GB DDR2-RAM

A-DATA DIMM 1 GB DDR2-800

- „V-DATA Serie"
- VDJVE1A16
- 1.024 MB DIMM
- DDR2-800 (PC2-6400)
- CAS Latency (CL): 5





29,-

A-DATA Technology

DVD-LAUFWERKE

DVD±RW

ATAPI	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DSW2012P	20x / 8x	37,90	
ASUS DRW-1814BL*	18x / 8x	37,40	38,40
LITEON LH-20A1H*	20x / 8x	37,90	
SONY NEC AD-7170A*	18x / 8x	37,-	
SONY NEC AD-7173A*	18x / 8x	39,-	
PLEXTOR PX-800A	18x / 8x	61,-	64,-
SAMSUNG SH-S182M	18x / 8x	44,-	

USB 2.0	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
LG GSA-E40N	18x / 10x		64,-
PLEXTOR PX-608CU	8x / 4x		134,-
SAMSUNG SE-S184M	18x / 8x		62,-

S-ATA	±RW / DL	bulk	Kit/ret.
AOPEN DH-20A1S	20x / 8x	39,90	
ASUS DRW-1814BLT*	18x / 8x		38,90
ASUS DRW-2014L1T*	20x / 8x		44,-
LG GSA-H62N	18x / 10x	39,90	
LITEON DH-20A1S*	20x / 8x	37,-	
PLEXTOR PX-810SA*	18x / 10x		69,-
SAMSUNG SH-S203B*	20x / 16x	37,-	
SONY NEC AD-7173S	18x / 8x	39,-	

Blu-ray

ATAPI	-R / -RE	bulk	Kit/ret.
PIONEER BDR-202BK	4x / 2x	459,-	
PLEXTOR PX-B900A	2x / 2x		679,-

* in verschiedenen Farben erhältlich



Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.





Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkomponenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.





IM INTERNET 10.000 PRODUKTE VERFÜGBAR!

WWW.ALTERNATE.DE

24h Bestellhotline: 01805-905040*

* € 0,14 / Minute aus dem dt. Festnetz

NETZWERK & KOMMUNIKATION

Wireless LAN

ASUS	Mbit/s	Typ	€
WL-138G v2	54	PCI	19,90
WL-167G	54	USB2.0-Stick	18,-

AVM	Mbit/s	Typ	€
FRITZ!WLAN USB v1.1	125	USB2.0-Stick	34,-
FRITZ!Box WLAN 3170	125	Router/Modem	109,-
FRITZ!Box Fon WLAN 7170	125	Rout./Mod./VoIP	154,-

D-LINK	Mbit/s	Typ	€
DWL-G132	108	USB2.0-Stick	34,-
DI-524	54	Router	42,-
DSL-G684T	54	Router/Modem	69,-

LINKSYS	Mbit/s	Typ	€
WUSB54GC	54	USB2.0	27,-
WAP54G	54	Access Point	59,-
WRT54G-D2	54	Router	49,-

NETGEAR	Mbit/s	Typ	€
WPN111 RangeMax	108	USB2.0-Stick	45,-
WG602	54	Access Point	52,-
WPN802 RangeMax	108	Access Point	75,-
WPN824 RangeMax	108	Router	76,-

Modems

AVM	Art	Typ	€
FRITZ!Card PCI v2.1	ISDN	PCI	54,-
FRITZ!Card USB v2.1	ISDN	USB	64,-
FRITZ!Card PCMCIA	ISDN	PC-Card	164,-
FRITZ!Box 2170	DSL	RJ-45	84,-

DEVOLO	Art	Typ	€
MicroLink 56K	analog	PCI	9,90
MicroLink 56K Whitebox	analog	PCI	17,-
MicroLink 56K Fun	analog	USB	39,-
MicroLink 56K i	analog	seriell	169,-

PC-GEHÄUSE & NETZTEILE

PC-Gehäuse

APEVIA	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Infinity	Stahl, bl	Midi	--	6 / 4	64,-
X-Plorer	Stahl, grün	Midi	2	6 / 4	69,-
X-Discovery	Stahl, bl	Midi	2	6 / 4	74,-
X-Cruiser	Stahl, blau	Midi	2	6 / 4	79,-

ASUS	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
TA-881	Stahl, bl/si	Midi	1	5 / 4	24,-
TA-863	Stahl, bl	Midi	1	6 / 4	27,-
TA-861	Stahl, bl/si	Midi	1	7 / 4	24,-

COOLER MASTER	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Centurion 5	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	52,-
Centurion 5	Stahl, wi	Midi	2	5 / 5	54,-
Cavalier 3	Stahl, si	Midi	2	5 / 5	66,-
Stacker	Stahl, bl	Big	3	4 / 7	139,-
Stacker 831	Alu, bl	Big	2	5 / 9	189,-

LIAN LI	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
PC-7 Plus II	Alu, si	Midi	2	5 / 4	89,-
PC-60A Plus II	Alu, si	Midi	4	7 / 4	109,-
PC-A05A	Alu, si	Midi	--	4 / 2	99,-
PC-A12	Alu, bl	Midi	2	5 / 4	134,-
PC-A16A	Alu, si	Midi	2	3 / 6	139,-

SILVERSTONE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
LC17	Alu, bl	HTPC	2	6 / 2	94,-
SG01-Evolution	Alu, bl	HTPC	2	2 / 2	114,-
GD01MX	Stahl, si	HTPC	2	7 / 2	179,-
TJ05T	Stahl, bl	Big	2	10 / 4	129,-

THERMALTAKE	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Mambo	Stahl, bl	Midi	1	7 / 4	39,-
Armor*	Stahl, bl	Big	4	4 /10	116,-
Soprano*	Stahl, bl	Midi	2	7 / 4	64,-

ZALMAN	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
HD160	Alu, si	HTPC	2	5 / 1	259,-
HD135	Alu, bl	HTPC	2	6 / 1	289,-
HD160XT 7" Display	Alu, bl	HTPC	2	1 / 7	539,-
FC-ZE1 Fatal1ty	Alu, bl	Midi	3	4 / 4	329,-

SHARKOON	Design	Typ	Fan	3,5"/5,25"	€
Rebel9 Economy-Edition		Midi			34,-
Rebel9 Value-Edition		Midi			44,-
Avenger Economy-Edition		Midi			29,90

* inkl. Window-Kit

Netzteile

Diverse	Leistung	Typ	€
COOLER MASTER eXtremePower	380 W	ATX2	39,-
COOLER MASTER iGreen Power	430 W	ATX2	55,-
COOLER MASTER iGreen Power	500 W	ATX2	66,-
COOLER MASTER iGreen Power	600 W	ATX2	88,-
ENERMAX Liberty	400 W	ATX2	69,-
ENERMAX Liberty	500 W	ATX2	99,-
ENERMAX Infiniti 720W	720 W	ATX2	189,-
ENERMAX GALAXY	1000 W	ATX2	319,-
SHARKOON SHA350-8P	350 W	ATX2	34,-
SHARKOON SHA450-8P	450 W	ATX2	49,-
SHARKOON SilentStorm	480 W	ATX2	79,-
ZALMAN ZM460B-APS	460 W	ATX2	89,-
ZALMAN ZM600-HP	600 W	ATX2	119,-

500 GB S-ATA II Festplatte

SEAGATE Barracuda 7200.10

- ST3500630AS
- 500 GB Kapazität
- 8,5 ms Zugriffszeit
- 7.200 UPM
- 16 MB Cache
- S-ATA II



99,- Seagate

PC-SYSTEME & NOTEBOOKS

PC-Systeme

SYSTEA	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Grafik	€
Emerald F701	Sempron 64 3200+	512 MB	160 GB	DVD-ROM	onBoard	284,-
Ruby F702VHB	Athlon 64 X2 3800+	512 MB	160 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8400GS	489,-
Gold F701	Core 2 Duo E6420	1.024 MB	320 GB	DVD±RW DL	256 MB NVIDIA GeForce 8600 GT	659,-

COMMODORE	Prozessor	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
Gaming Launch PC	Core 2 Quad Q6600	2.048 MB	500 GB	16x DVD-DL-Brenner	320 MB NVIDIA GeForce 8800 GTS	1.329,-

Notebooks

SAMSUNG	Prozessor	Display	RAM	HDD	Laufwerk	Ausstattung	€
R70-Aura-T7300 Despina	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	15,4	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.199,-
Q45-Aura-T7100 Damali	Core 2 Duo T7100 (1,8 GHz)	12,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.299,-
Q70-Aura-T7300 Devon	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	13,3	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.499,-
X22-Aura-T7300 Choi	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	14,1	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.699,-
M60-Aura-T7300 Casaby	Core 2 Duo T7300 (2,0 GHz)	17,0	2.048 MB	200 GB	DVD±RW DL	WLAN, Vista Home Prem.	1.599,-

TFT-MONITORE

ASUS	ms	Zoll	Merkmale	€
MM17DE-B	bl	8	17,0		184,-
VW193D	bl	5	19,0		199,-
VW192S	bl	5	19,0	Sound	199,-
VB191T	bl	5	19,0	DVI-D/Sound	214,-
VW192C	bl	5	19,0	VGA	224,-
VW202S	bl	5	20,0		214,-
LS201	bl	5	20,0	DVI-D	333,-
VW222S	bl	2	22,0	Sound	264,-
MW221U	bl	2	22,0	DVI-D/Sound	299,-

BELINEA		ms	Zoll	Merkmale	€
1705 G1	gr	8	17,0		174,-
1905 S1	si	8	19,0		199,-
1975 S1	si	2	19,0	DVI-D/USB/Sound	234,-
2230 S1W	si	5	22,0	DVI-D/Sound	279,-

BENQ		ms	Zoll	Merkmale	€
FP73GS	si	5	17,0	DVI-D	179,-
FP93GX+	si	2	19,0	DVI-D	249,-
FP222Wa	si/bl	5	22,0		259,-
FP222WH	si	5	22,0	DVI-D/HDMI	299,-

EIZO		ms	Zoll	Merkmale	€
S1931SE-GY	gr	8	19,0	DVI-D/Sound	399,-
S1931SE-BK	bl	8	19,0	DVI-D/Sound	399,-
S2411W-WS	si	6	24,0	2xDVI-I/USB	1.099,-
S2411W-BK	bl	6	24,0	2xDVI-I/USB	1.099,-

IIYAMA		ms	Zoll	Merkmale	€
E1902S-B1	bl	2	19,0	DVI-D/Sound	219,-
E1902S-S1	si	2	19,0	DVI-D/Sound	219,-
E2201W-B1	bl	2	22,0	DVI-D	299,-

SAMSUNG		ms	Zoll	Merkmale	€
931BW	bl	2	19,0		219,-
931BF	bl	2	19,0	DVI-D	229,-
205BW	si	6	20,0	DVI-D	229,-
226BW	bl	2	22,0	DVI-D	329,-

Farbabkürzungen: si = Silber / bl = Schwarz / gr = Grau

Blu-ray/DVD±RW Brenner

PIONEER BDR-202BK

- Schreibgeschwindigkeit: 4x BD-R, 2x BD-RE, 8x DVD±R, 4x DVD±RW, 2,4x DVD+R DL, 2x DVD-R DL
- Lesegeschwindigkeit: 2x Blu-ray, 8x DVD
- Schwarz
- S-ATA
- bulk



449,- Pioneer

EINGABE & GAMING

Tastaturen

Diverse	Anschluss	€
CHERRY eVolution Stream Desktop	USB, PS/2	16,-
IDEAZON MERC Gaming Keyboard	USB	39,-
MS Reclusa Gaming Keyboard	USB	49,-
MS Wireless Laser Desktop 5000	USB	59,-
RAPTOR-GAMING K2	USB	49,-
RAZER Tarantula Keyboard	USB	124,-
SAITEK Eclipse II	USB	49,-
SHARKOON Luminous Mediaboard	USB, PS/2	24,-
LOGITECH G11 Keyboard	USB	49,-

Gamepads & Joysticks

Diverse	Typ	€
SAITEK Cyborg EVO	Joystick	28,-
SAITEK X52 Pro Flight Control System	Joystick	169,-
LOGITECH Cordless Rumblepad II	Joystick	39,-
LOGITECH G25 Racing Wheel	Lenkrad	229,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
MX518	USB	44,-
MX Revolution	USB	79,-
G5 Laser Mouse Refresh	USB	59,-

Diverse	Anschluss	€
RAZER DeathAdder	USB	59,-
RAZER Copperhead Gaming Mouse	USB	69,-
SAITEK Impact Gaming Mouse 1600	USB	19,-

Mauspads & Zubehör

Diverse	Material	€
GAMESDOCTOR X9001 Gaming	Stoff	12,50
RAZER Mantis Speed	Stoff	24,-
RAZER Mantis Control	Stoff	24,-
RAZER eXact Mat	Plastik	29,-
SHARKOON 1337 „Shooter"	Stoff	9,90
STEELPAD QcK	Stoff	8,-

SOUND

Soundkarten	Typ	€
CREATIVE Soundblaster Surround 5.1	USB	49,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Audio	PCI	54,-
CREATIVE X-Fi Xmod	USB	69,-
CREATIVE X-Fi Xtreme Gamer	PCI	77,-
CREATIVE X-Fi Platinum Fatal1ty	PCI	169,-
TERRATEC Aureon 5.1	PCI	19,-
TERRATEC Aureon 7.1 Dolby Digital	PCI	54,-

Headsets	Anschluss	€
CREATIVE Fatal1ty Gaming Headset	Klinke	33,-
PLANTRONICS .Audio 370	USB	36,-
SAITEK GH50 Surround Headset	USB	59,-
SENNHEISER PC 151	Klinke	54,-
SENNHEISER PC 166 USB	USB	139,-
SPEEDLINK Medusa 5.1 ProGamer	USB+Klinke	79,-

GAMES

Sport & Simulation	€
Colin McRae Dirt	46,-
FIFA Football 07	46,90
Fussballmanager 07	45,90
Fussballmanager 07: Die Verlängerung Addon	16,90
Need for Speed Carbon	18,-
Pro Evolution Soccer 6	33,90
Test Drive Unlimited	46,90
UEFA Champions League 07	34,-

Action	€
Battlefield II Euro Force Booster Pack Addon	7,90
Battlefield II Special Forces Addon	26,90
Battlefield 2142	47,-
Battlefield 2142 - Northern Strike Pack	8,90
Blazing Angels Squadron of WWII	37,90

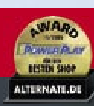
Strategie	€
Command & Conquer 3: Tiberium Wars	46,90
Der Herr der Ringe Online - Die Schatten von Angmar	39,90
Medieval II	44,-
Supreme Commander	42,-
Warcraft III Gold inkl. Frozen Throne	19,-

Rollenspiel & Adventure	€
Guild Wars Nightfall	37,90
Guild Wars Factions	30,-
Runaway 2	32,-
Sam & Max Season One	27,90
Silverfall	39,-
Spellforce 2: Dragon Storm Addon	26,-
Two Worlds	42,-
Vanguard: Saga of Heroes	37,-

Alle Preise in Euro inkl. MwSt. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten.









Hardware – HARDWARE-VERSENDER DES JAHRES 2006 – 1. Platz ALTERNATE

ALTERNATE ist Testsieger! „Bester Mix aus großer Auswahl, angemessenen Preisen und leichter Bestellung. Die Homepage setzt Maßstäbe in Bedienbarkeit und Informationsgehalt." (Test: „Die besten Online-Shops", PC Professionell 06/2006)

ALTERNATE Philipp-Reis-Straße 9 35440 Linden

Fon: 01805-905040*
Fax: 01805-905020*
Mail: mail@alternate.de

ALTERNATE STORES
Mo - Fr: 9:00 - 21:00 Uhr
Sa: 9:00 - 18:00 Uhr



SPIELE FLATRATE





Über 190 PC-Spiele ohne Limit herunterladen und spielen!















PRAXIS

KOMPLETTLÖSUNGEN | MODS | TUNING-TIPPS

TOP-THEMEN

MOD DES MONATS: HALF-LIFE 2: AGE OF CHIVALRY



AUF IN DEN KRIEG! | Das Königreich Agatha braucht Ihre Hilfe! Schlagen Sie sich auf die Seite der Invasoren oder der Verteidiger in diesem spannenden **Half-Life 2**-Mehrspieler-Mod.

TUNING: BIOSHOCK



◀ **SCHÖN UND SCHNELL** | Wenn **Bioshock** bei Ihnen nicht flüssig läuft, lesen Sie sich unseren Tuning-Artikel durch.

▼ **BAUE EIN IMPERIUM** | Wie Sie im neuen **Die Siedler**-Spiel schnell zu Reichtum und Ruhm gelangen, verraten unsere Tipps.

TIPPS: DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS



DVD-HIGHLIGHTS

Mods zu Top-Spielen:
- Far Cry (dt.)
- Half-Life 2
- Neverwinter Nights 2

Patches:
- C&C: Der Tiberiumkonflikt XP-Patch
- C&C 3: Tiberium Wars v1.08
- Medieval 2: Total War v1.03
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0004
- Two Worlds Demo Update

Extras:
- VLC Player
- Winzip

ONLINE-SPECIALS

Praxisthemen auf pcgames.de

Besuchen Sie unsere Webseite: Wir liefern online eine Sammlung hilfreicher Artikel aus dem Praxis-Bereich.

Weblinks:

www.pcgames.de/aid,611273

Modder Silvio Pfennigsdorf erfreut Sie mit seinem The Elder Scrolls 4: Oblivion-Mod Überlieferungen aus Tamriel.

www.pcgames.de/aid,612521

BSG: Fleet Commander für Homeworld 2

www.pcgames.de/aid,612169

Spannende Gefechte in Airborne für Battlefield 2

DIE SIEDLER: AUFSTIEG EINES KÖNIGREICHS

AUFBAU-TIPPS ZUM SIEDELN

Von: Benjamin Kratsch

Sie wuseln wieder! Wir zeigen Ihnen, wie Sie Ihr kleines Volk zum mächtigen Imperium führen.

Der Feind steht vor den Toren der Stadt. Pfeile zischen über die Mauern, wir müssen uns auf eine lange Belagerung vorbereiten. Nur gut, dass wir auf eine funktionierende Wirtschaft bauen können. Die Kornspeicher sind voll, der Bäcker kann also weiterhin Brot und Fladen an unsere Bevölkerung verkaufen. Ergänzend liefern unsere Kuhfarmen Milch, die die Käserei verarbeitet und unsere vier Jäger haben einen adäquaten Vorrat an Fleisch angelegt. Außerdem bringt der Eselskarren gerade neue Eisenlieferungen ins Lager, die der Schmied sofort abgeholt und zu Rüstungen, Schwertern und Piken verarbeitet.

Doch es hätte natürlich auch alles ganz anders kommen können – leere Kornkammern, kein Eisen für unsere Nachschub-Truppen und im Wald keine Hirsche zu sehen … Damit Sie auf derartige Situationen bestens vorbereitet sind respektive die Ursache bereits im Keim ersticken können, geben wir wissenswerte Tipps zur Planung Ihrer Basis. Im Winter liefern Bienen keinen Honig und Fischer bringen keinen Fang mit nach Hause, das ist logisch. Aber welche Tücken die Jahreszeiten und Klimazonen noch bereithalten, erläutern wir auf den folgenden Seiten. ❑

SO KLAPPT DER EINSTIEG

Die Siedler-Reihe ist für ein komplexes Wirtschaftssystem bekannt, das Profis mit vielen Optimierungsmöglichkeiten erfreut, aber Einsteigern häufig den Start vermiest. Wir demonstrieren, wie Sie Ihre Basis optimal aufbauen, wann eine Expansion angebracht ist und wie Sie Ihre Truppen für den Krieg rüsten.

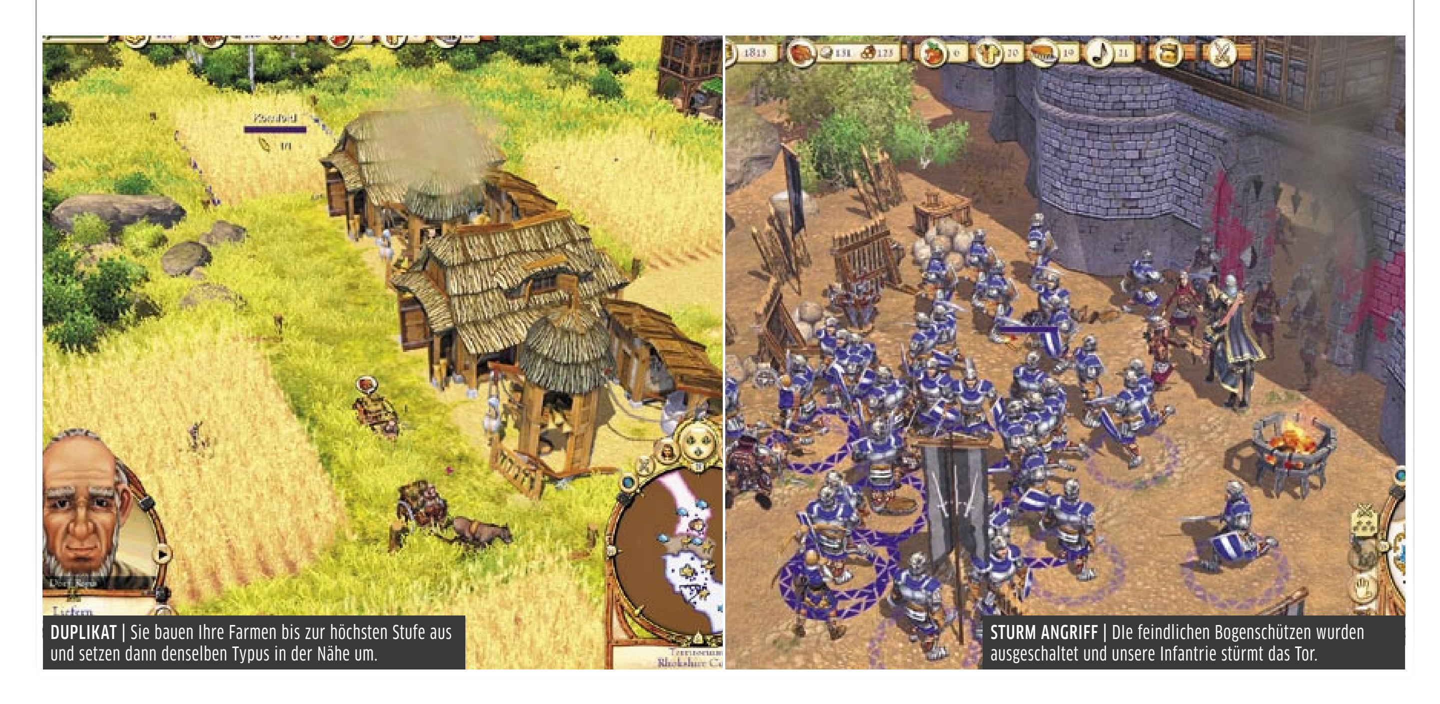
Auf der Karte angekommen, steht bereits Ihr Schloss und das Lagerhaus wurde mit den Startressourcen beliefert. Bauen Sie unbedingt zu Beginn mindestens zwei Holzfäller, damit Ihre Holzproduktion für weitere Gebäude starten kann. Nach getaner Arbeit wollen Ihre Siedler etwas essen, deshalb geben Sie sogleich eine Jagdhütte in Auftrag. Das erlegte Wild verarbeitet der Metzger nun zu Wurst. Ferner lassen wir unsere Bauarbeiter eine Getreidefarm zusammenklopfen, werten diese maximal auf und setzen drei Weizenfelder um das Gebäude. Generell sollten Sie Ihre Bauwerke immer erst maximal aufwerten, bevor Sie den gleichen Typ noch einmal bauen. Fortan sorgen zwei fleißige Holzfäller für Nachschub und zwei Jäger ziehen aus, um Hirsche zu erlegen. Betreiben Sie keinen Raubbau, sonst sind die Wälder bald leer und der See ist überfischt.

Tipp: Bauen Sie zu Anfang vier Holzfäller bis zur höchsten Stufe aus, um Ihre Produktion in Gang zu bringen. Zwar sind Ihre Siedler wenig wählerisch und geben sich mit Fleisch zufrieden, trotzdem sollten Sie immer Alternativen im Lager haben, das steigert den Ruf Ihrer Siedlung.

So erweitern wir unser Nahrungsangebot um Käse, wofür wir eine Kuhfarm und eine erste Weide benötigen. Nur wo bleiben unsere Milch-Lieferanten? Wenn Sie eine Farm bauen, stehen die Kühe nicht automatisch auf der Weide, sie sind erst einzufangen beziehungsweise käuflich zu erwerben. Sobald Ihre Wirtschaft erste Früchte trägt, ist Expansion angesagt. Sie wählen dazu Ihren Helden aus, erkunden unbekanntes Gebiet und errichten einen Außenposten. Ihre Betreuer führen dann automatisch sämtliche Kühe und Schafe zur heimischen Weide.

Um Stadtgebäude auszubauen und erste Truppen zu rekrutieren, benötigen Sie Minenarbeiter, die Eisen für Rüstung und Waffen sowie Stein für den Ausbau Ihrer Festung und der Kirche zu Tage fördern. Sobald Ihre Schwertschmiede sechs Waffen ausgeliefert hat, können Sie einen ersten Soldatentrupp der gleichen Zahl versammeln. Bauen Sie einen Schwert-Kämpfertrupp und eine Gruppe Bogenschützen, da Ihre Gemeinde vor allem im Winter von Wölfen heimgesucht wird, die Ihre Bauern von den Feldern jagen – die Arbeit der Landleute gerät ins Stocken. Ein schneller Eingreiftrupp verhindert hier den Stillstand der Produktion. Außerdem drohen Banditen Ihrer Stadt, die Sie aber vorerst mit ein paar Goldstücken besänftigen können.

Bevor Sie eine Stadt angreifen, lassen Sie eine Predigt abhalten, um die Moral Ihrer Truppen zu stärken. Schicken Sie zwei Bataillone Bogenschützen nach vorn, die die feindlichen Wachmannschaften schnell von den Zinnen holen. Nun versucht der Feind sicherlich einen Ausfall, den Sie mit Schwertkämpfern abwehren. Wenn Sie das höchste Amt bekleiden, das des Erzherzogs, schlagen Sie mit Katapulten eine Bresche in die feindlichen Mauern und blasen zum Sturmangriff.



DUPLIKAT | Sie bauen Ihre Farmen bis zur höchsten Stufe aus und setzen dann denselben Typus in der Nähe um.

STURM ANGRIFF | Die feindlichen Bogenschützen wurden ausgeschaltet und unsere Infantrie stürmt das Tor.

DIE TÜCKEN DER VIER JAHRESZEITEN

FRÜHLING

SOMMER

▲ **SAFTIGES GRÜN** | Im Frühling kommen Ihre Milchlieferanten aus dem Winterlager und werden sogleich gemolken. Nebenan treibt der Schäfer seine Herde auf die Weide und schert Wolle, aus der die Weberei Kleidung schneidert. Ihre Siedler brauchen also nicht zu frieren.

▼**HERBST-VORRÄTE** | Damit Ihre Arbeiter im Herbst nicht im Regen stehen, legen Sie großzügige Vorräte an (siehe Lager)

▲ **SUPERLATIVE** | Im Sommer gedeiht Ihre Wirtschaft. Je nach Region blüht der Weizen, Fische tummeln sich im Weiher und die Bürger laben sich am Met. Legen Sie jetzt Vorräte für den Winter an – der kommt bestimmt!

▼**DEFIZITE** | Bei Schnee und Eis gehen die Bauern nicht aufs Feld, Bienen produzieren keinen Honig und der Fischer bringt keinen Fang nach Hause, weil der Weiher gefroren ist.

HERBST

WINTER

KLIMAZONEN – FLUCH UND SEGEN

NORD-EUROPA

MITTEL-EUROPA

▲ **HOLZNATION** | In Nordeuropa herrscht ein langer Winter. Getreide kann also nicht gedeihen, dafür ist die Holzwirtschaft gesichert. Mit dem Überschuss finanzieren Sie benötigte Ware.

▼**ARBEITS-TEILUNG** | In Süd-Europa stellen Sie mit einer großen Besenproduktion die Hygiene sicher. Wild dient nur als Nahrungslieferant und Honig ist ein wertvolles Handelsgut.

▲ **MITTELDING** | In der Mitte Europas herrscht ein mildes Klima. Bedenken Sie aber die Wintermonate und setzen Sie nicht ausschließlich auf Getreidefarmen und Fischfang.

▼**JAGDPARADIES** | In den Steppen Afrikas brennt die Sonne, Getreideanbau ist nur auf fruchtbarem Land möglich: Sichern Sie sich schnell Territorien und nutzen das große Wildangebot für den Handel!

SÜD-EUROPA

AFRIKA

ADEL VERPFLICHTET

Die Heroen spielen eine wichtige Rolle beim Aufstieg Ihres Königreichs. Sobald spezifische Anforderungen erfüllt sind, werden der edle Recke Marcus, die diebische Amazone Kestral oder der poetische Wikinger Thordal zu höheren Ämtern berufen, die neue Wirtschaftszweige freischalten.

Adelstitel	Bedürfnis Ihrer Siedler	Voraussetzung für Aufstieg
Landvogt	Kleidung	Gerberei, Ausbau Lagerhaus auf Stufe 2
Baron	Hygiene	Besenmacher, Seifenmacherei, Ausbau Lagerhaus (Stufe 3) und Burg (Stufe 2)
Graf	Unterhaltung/Met	Bienenfarm, Taverne, Ausbau Lagerhaus (Stufe 4), Burg (Stufe 3), Kirche (Stufe 2)
Marquis	Reichtum	Siedlerlimit auf 70 erhöhen, 20 reiche Bürger, Siedlerlimit auf 70 erhöhen, Ausbau Kirche (Stufe 3), Burg (Stufe 4), 20 reiche Bürger
Herzog	Reichtum/Dekoration	Siedlerlimit auf 90 erhöhen Kirche (Stufe 4), 9 Gebäude mit Bannern ausstatten
Erzherzog	Reichtum/Dekoration	30 reiche Bürger, 30 voll dekorierte Gebäude



STURM ANGRIFF | Die feindlichen Bogenschützen wurden ausgeschaltet und unsere Infantrie stürmt das Tor.

MACHT DER HELDEN



ELIAS-SPEISUNG | Ihre Bürger hungern, Elias verteilt Brot und avanciert zum Retter in der Not.

Leere Kornkammern und Ebbe in der Staatskasse lassen jeden Politiker zittern. Gut ist es dann, wenn Ihre Helden zum Retter avancieren.

Das Volk versammelt sich auf dem Marktplatz und skandiert gegen Ihren Herrscher. „Wie könnt Ihr nur so herzlos sein?", klagt uns eine Frau an. Nur was tun, wenn im Vorratslager gähnende Leere herrscht? Held Elias kommt mit seinem Esel angeritten und verteilt Brot unter den Hungernden. Im hohen Norden fehlt es den anspruchsvollen Siedlern an Unterhaltung: Wikingerfürst Thordal holt seine Klampfe raus und erfreut das Volk mit einem Lied. Natürlich gibt es auch offensive Zauber, so bekehrt der orientalische Fürst Hakim ein feindlich gesinntes Bataillon zum Überlaufen. Wenn Ihre Staatskasse leer ist, kommt Kestral zum Einsatz: Die schwarzhaarige Lady pirscht sich an ein gegnerisches Stadtgebäude und stiehlt unbemerkt die Steuereinnahmen Ihres Konkurenten. Alle Fähigkeiten lassen sich aber nur begrenzt einsetzen und sind lediglich als Retter in der größten Not zu sehen. Echte Probleme müssen Sie selbst lösen:

Häufig kommt es zu Engpässen bei Ressourcen, die Sie in Ihrem Startterritorium nicht selbst abbauen können. Um Ihre Burg auszubauen, benötigen Sie dringend Stein. Den gibt es nur vereinzelt auf den Karten, weshalb wir Ihnen zu einer schnellen Expansion raten. Sie schicken Ihren Helden mit einem Bataillon Soldaten über die gesamte Karte, errichten Vorposten und sichern sich so das gewünschte Material. Insbesondere in Gebieten des afrikanischen Raums ist fruchtbarer Boden Mangelware. Hier entstehen schnell erste Gefechte um die Schätze der Natur. Zum Schutz errichten Sie Palisaden, die lediglich ein paar Einheiten Holz kosten. Alternativ schicken Sie Ihren Helden in ein angrenzendes Dorf, schließen einen Handelspakt und kaufen die gewünschte Ware. Diese Strategie bietet sich nur für einen begrenzten Zeitraum an. Zur Finanzierung erwirtschaften Sie einen Überschuss – so bauen Sie beispielsweise im Norden besonders viele Holzfäller und finanzieren damit Ihre Eisenlieferungen.

DIE 6 HELDEN IM ÜBERBLICK



HAKIM

Der orientalische Prinz überredet feindliche Truppen zum Überlaufen.

ELIAS

Der hilfsbereite Held kommt auf einem Esel angeritten und verteilt bei Bedarf Nahrung.

KESTRAL

Die schwarzhaarige Amazone ist eine gewitzte Diebin. Sie stiehlt die Einnahmen Ihres Kontrahenten.

ALANDRA

Das holde Weib stürmt per Schlachtross voran und heilt verwundete Truppen.

THORDAL

Der Wikinger-Fürst aus dem hohen Norden erfreut sein Volk mit einem Lied auf der Klampfe.

MARCUS

Marcus ist ein edler Ritter, der seine Mannen mit Fackeln ausstattet.



SPIEL MIT MIR!

HARDWARE AM LIMIT. NUR FÜR SIEGER!

GREY COMPUTER COLOGNE GmbH
Vorgebirgsstraße 3 | D-50389 Wesseling



Caesium Q6600@4.0GHz

aktuellste Quad Core auf 4.0 GHz übertaktet
Core 2 Quad Q6600@4.0GHz by Combat OC Team
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650 Ultra Board
500 GB Samsung SATA HD 16MB
768 MB Nvidia GeForce 8800 GTX XFX
20x Samsung DVD Brenner SATA
500W be quiet Silent Netzteil im silber-schwarzem Effektlack Temjin 07 Gehäuse (auch in weiss, rot, silber oder schwarz)
60 Monate Garantie inkl. Gamer Upgrade Service mit 36 Monate bundesweitem

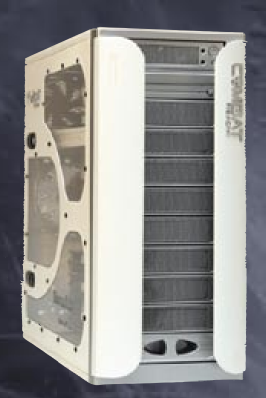
1799.95



Redline Q6600@3.7GHz

aktuellste Quad Core auf 3.7 GHz übertaktet
Core 2 Quad Q6600@3.7GHz by Combat OC Team
2048 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650 Ultra Board
400 GB Samsung SATA HD 16MB
320 MB Nvidia GeForce 8800 GTS OC
20x Samsung DVD Brenner SATA
500W be quiet Silent Netzteil im roten Gehäuse (auch in weiss, silber oder schwarz)
60 Monate Garantie inkl. Gamer Upgrade Service mit 36 Monate bundesweitem
Reparaturabholservice, 60 Monate Support, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

1299.95



AIR 6750@3.4GHz

aktuellste Core 2 Duo auf 3.4 GHz übertaktet
Core 2 Duo 6750@3.4GHz by Combat OC Team
4096 MB DDR2-800 Mushkin
Nvidia 650 Ultra Board
400 GB Samsung SATA HD 16MB
320 MB Nvidia GeForce 8800 GTS OC EVGA
20x Samsung DVD Brenner SATA
400W be quiet Silent Netzteil im schwarzen Gehäuse (auch in weiss, silber oder rot gegen Aufpreis)
60 Monate Garantie inkl. Gamer Upgrade Service mit 36 Monate bundesweitem
Reparaturabholservice, 60 Monate Support, 60 Monate Vollgarantie auf Teile, 30 Tage Rückgaberecht

999.95

DEUTSCHLANDS FÜHRENDE HIGH END PC MANUFAKTUR

Alle Systeme auf dieser Seite senden wir Ihnen bei Vorkassezahlung frachtfrei und versichert in stabiler Systemkartonage .

Meine Garantie für Sie:
Die Zufriedenheitsgarantie!
Dafür stehe ich mit meinem Namen. VERSPROCHEN!
Dipl.- Ing. (FH) S. Stresow
Geschäftsführer und Großvater
der Zufriedenheit.



WWW.COMBAT-READY.DE
Nutzen Sie auch unser Forum - inkl. Kaufberatung und Tips!

Von: Jürgen Krauß

Kleine Jungs träumen von Rittern, Burgen und ruhmreichen Schlachten. Dann werden diese Jungs groß und machen fantastische Mods wie diesen.



● EXKLUSIV-MOD

Mehrspieler-Mod
Spielzeit: Unbegrenzt
Schwierigkeitsgrad: Mittel



ALTER HAUDEGEN | Ein Ritter der Agatha Knights erhebt seinen mächtigen Einhänder gegen den Spieler. Dank drei verschiedener Nahkampfattacken sowie einer Abwehrbewegung gestalten sich Gefechte mit Hieb- und Stichwaffen abwechslungsreich und spannend.



◀ **STÜRMISCH** | Ein Fußsoldat der Partei The Mason Order stürmt auf den Spieler zu. Im Hintergrund nähert sich sein Ritter-Kollege.

▶ **AUF TUCHFÜHLUNG** | Der Soldat nähert sich dem Bogenschützen (r.) auf Hiebweite. Sein Schild schützt ihn derweil vor Pfeilen.

MOD DES MONATS

Half-Life 2: Age of Chivalry

Das Mittelalter ist nicht umsonst als dunkle Ära bekannt. Jahrzehntelange Kriege, bedrohliche Intrigen, machthungrige Könige und verheerende Epidemien trüben ein Zeitalter, in dem Männer noch Männer waren und für Ehre, Tradition und Ruhm ihr Leben riskierten. In **Age of Chivalry** begeben Sie sich auf die Reise in eine längst vergangene Zeit und stürzen sich in epische Schlachten – ganz ohne sich den lästigen Nebenwirkungen auszusetzen.

In dem weitläufigen Reich Agatha herrscht Krieg. Eine Gruppierung namens The Mason Order beansprucht das Land, das sich seit jeher in Besitz der Agatha Knights befindet. Die Fronten sind verhärtet, diplomatische Annäherungsversuche verpuffen – der Konflikt ist nur mit blankem Stahl beizulegen. Und Sie stehen mittendrin.

Entgegen dem, was Sie vermutlich im Geschichtsunterricht gelernt haben, darf sich in der Modifikation jeder als Ritter verdingen, unabhängig von Geburt oder Rang. Alternativ gestalten Sie Ihren Auftritt als Bogenschütze oder Fußsoldat, wobei Sie innerhalb einer Klasse aus jeweils drei zeitgemäßen Waffen wählen. Ihre Wahl beeinflusst auch die Rüstung und die Beweglichkeit Ihrer Spielfigur. Dick gepanzerte Ritter taugen zum Fronteinsatz und leben dort – trotz geringer Wendigkeit – recht lange. Spärlich gerüstete Bogenschützen bringen den Tod aus der Ferne und sollten ihren Geschwindigkeitsvorteil zur Flucht vor offenen Gefechten nutzen.

Das Angebot an Kriegsinstrumenten ist groß und auch wenn sich – Bogen und Armbrust ausgenommen – Schwert, Hellebarde, Morgenstern und Flegel allesamt identisch bedienen lassen, erfordert der richtige Umgang doch ein wenig Übung. Mit der Maus visieren Sie Ihre Gegner an, die linke und rechte Maustaste sowie eine Bewegung des Mausrades nach oben initiieren unterschiedliche Angriffe, eine Drehung des Mausrades nach unten wehrt gegnerische Hiebe ab. Mit einem Schild am Arm blocken Sie per Mausrad sogar Pfeile und Bolzen.

Nun wären Sie eigentlich für den Kampf gerüstet, nur reicht das simple Töten feindlicher Ritter lediglich für die Spielmodi Deathmatch und Last Man Standing. Dort zählen einzig das Überleben und erfolgreiche Liquidierungen. Im ausgefeilten Story Driven Multiplayer Mode schreiben Sie die Geschichte des Landes Agatha immer wieder neu. Der Ausgang einer Spielrunde bestimmt in diesem Modus den Fortgang des gesamten Krieges.

Drängen Sie die Widersacher in einem Gefecht zurück, schlagen Sie die folgende Schlacht tiefer in feindlichem Gebiet. Lassen Sie sich auf einer Karte den Hintern versohlen, rückt Ihnen der Kontrahent immer weiter auf die Pelle. Doch

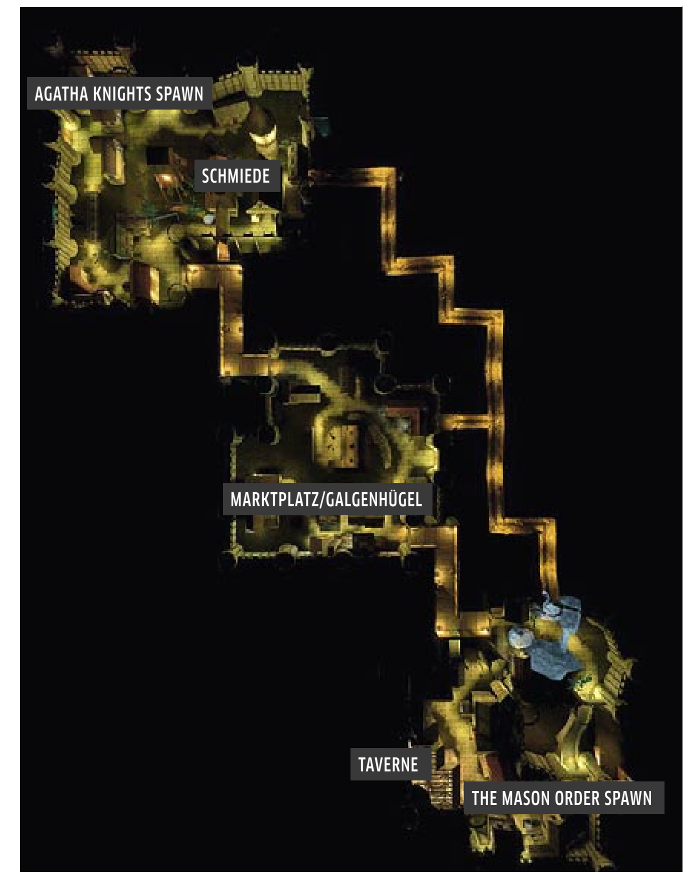


▲ **AOC_STONESHILL** | In Stoneshill rücken die Ritter der Agatha Knights auf eine Festung von The Mason Order vor. Ziel der Übung ist das Abfangen einer Versorgungslieferung. Die Ritter von Agatha erobern innerhalb der ersten zehn Minuten ein Dorf [1], das fortan als Wiedereintrittspunkt dient. Um den Fluss zur Burg überqueren zu können, repariert die attackierende Partei anschließend eine marode Brücke [2] und dringt entweder durch das Tor oder mit einem Belagerungsturm [3] weiter in die Feste vor. Dort gilt es schlussendlich, die Kuh, die Sie vor den Versorgungswagen gespannt finden, von ihrem Dasein zu erlösen [4].



▲ **AOC_DARKFOREST** | Im Dark Forest greifen die Ritter von The Mason Order eine Befestigungsanlage der Agatha Knights an und verseuchen ein lebensnotwendiges Aquädukt. Dazu steht ein mit Gift präparierter Wagen in einer Scheune [1] am Startpunkt der Angreifer bereit. Wird dieser erfolgreich über ein Hindernis [2] und durch ein hölzernes Tor [3] geschoben, weichen die Verteidiger bis zum Aquädukt [4] zurück. Dringen die Angreifer mitsamt des Vehikels bis dorthin vor, flüchten die Ritter von Agatha erneut und verschanzen sich in einem kleinen Fort. The Mason Order muss sich dort Einlass verschaffen und drei Flaggen [5] des Feindes zerstören, um die Runde für sich zu entscheiden. Schafft der Orden das nicht innerhalb von 30 Minuten, gewinnt die verteidigende Partei.

▼ **AOC_WESTERLYN** | Die Karte Westerlyn erinnert an den klassischen Spielmodus Domination. Es gibt weder Angreifer noch Verteidiger, stattdessen kämpfen beide Parteien um die Herrschaft über drei strategisch wichtige Punkte. Die Partei, die gleichzeitig die Schmiede, den Marktplatz und die Taverne besetzt hält, gewinnt die Runde.



auch innerhalb eines Scharmützels reicht es nicht, den Gegner einfach fortlaufend zu vermöbeln. Stattdessen arbeiten Sie sich entlang verschiedener Teilziele auf einer Karte immer weiter vor. Schaffen Sie es, alle Ziele innerhalb des vorgeschriebenen Zeitfensters zu erfüllen beziehungsweise Ihren Widersacher daran zu hindern, verbuchen Sie den Rundengewinn für sich.

Die aktuelle Beta-Version von Age of Chivalry bringt drei Karten mit auf Ihren Rechner. Und genau da liegt der Hase im Pfeffer des recht unverbrauchten Spielmodus: der Mangel an Schauplätzen. In einer Welt mit nur drei Orten Geschichte zu schreiben, ist verhältnismäßig öde.

Wir können uns aber sehr gut vorstellen, dass der Story Driven Multiplayer Mode mit größerer Kartenvielfalt später zu einem echten Schmuckstück avanciert. Der Status quo ist kein Grund, um Trübsal zu blasen, die Modifikation ist auch jetzt schon einen ausgiebigen Blick wert. Und damit Ihnen im Internet keiner ein X für ein U vormacht, erklären wir Ihnen mittels nebenstehender Übersichtskarten, wie der Hase in den Ortschaften aoc_westerlyn, aoc_stoneshill und aoc_darkforest läuft. Aquädukte verseuchen, Flaggen hissen und arme Kühe erledigen ist für Sie damit mit Sicherheit kein Problem mehr.

Sie finden das mittlelalterlichen Spektakels Age of Chivalry in der aktuellen Version exklusiv auf unserem Silberling. Sie besteht aus Spieldateien in Version Beta 0.1.0 sowie Patch Beta 0.1.2 und enthält drei Karten (zu sehen auf nebenstehenden Screenshots), die Sie in drei Spielmodi mit reichlich Pixelblut übersäen dürfen.

Die noch wenigen Internetserver sind zeitweilig ganz ordentlich besucht und bieten somit genug Mitspieler für ausufernde und spannende Partien. Ihrem Ausflug ins Mittelalter steht also nichts im Wege. Knappe, bringe er mir mein Ross! ❑

RUNTERLADEN LOHNT!

Nachstehende Mods empfehlen wir Ihnen außerdem in diesem Monat. Folgen Sie zum Download einfach den Links unseres Partners www.moddb.com.

Diablo 2 LoD: Median 2008 1.55
http://mods.moddb.com/5960

Half-Life 2: Tractor Source
http://mods.moddb.com/9115

Battlefield 2: Airmaps
http://mods.moddb.com/6944

Half-Life 2: Battlefront 1942 Beta 1.0
http://mods.moddb.com/9664



Von: Marc Brehme

Ein Gratisspiel im Film-Noir-Stil begeistert Adventure-Fans und sorgt im Internet für Furore. Wir blickten hinter die Kulissen von Fate by Numbers.



Gratisspiel
Spielzeit: Circa 2,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Einfach

AUF AB-18- UND EXTENDED-DVD
● EXKLUSIV-GRATISSPIEL

TRIO INFERNALE | Das Spiel kommt mit einem DVD-Cover zum Ausdrucken und Artworks wie diesem Titelbild daher. In der Mitte präsentiert sich Ihr Spielcharakter Alice Sanger, flankiert von General Walters (rechts) und Boris Azimov, der Ihnen in einer optionalen Nebenquest mehr über den Scharfschützen erzählt.

GRATISSPIEL

Fate by Numbers

Im Jahr 1994 sorgte ein gewisser Tex Murphy im Computerspiel Under a Killing Moon für Furore. Im bereits dritten Teil der Reihe stolperten echte Schauspieler vor gerenderten 3D-Hintergründen über den Bildschirm und agierten in Filmsequenzen. Das Spiel heimste weltweit Auszeichnungen ein und verhalf dem Genre der interaktiven Filme zum Durchbruch.

Der Aufschwung währte allerdings nicht lange und ein Jahr später starb der interaktive Film leise und schleichend aus. Dafür sorgten neben den immensen Kosten für die Dreharbeiten auch die aufkommende 3D-Grafik und die eingeschränkte Freiheit im Gameplay.

Schnitt. August 2007. Ein Ruck geht durch das seit Jahren friedlich ruhende Grab des interaktiven Films. Ausgerechnet ein Gratisspiel aus den Niederlanden versucht, das Genre neu zu beleben. Im englischsprachigen Point-&-Click-Adventure Fate by Numbers tauchen Sie in eine futuristische Welt ein, in der die Überwachung der Bürger durch den Staat beinahe schon Orwell'sche Ausmaße angenommen hat. Sie übernehmen die Rolle der Ex-Polizistin Alice Sanger. Nachdem sie einen Korruptionsskandal bei der Polizei aufdecken wollte und gefeuert wurde, schlägt sie sich nun als Privatdetektivin durchs Leben.

Die smarte Dame verlor aber nicht nur ihren Job. Als ihr Verlobter Robert von der Polizei zu einer Söldnerarmee wechselte, verschwand dieser während einer Mission spurlos. Schließlich nimmt Alice den gut bezahlten Auftrag an, einen mysteriösen Aktenkoffer zu besorgen, wird in eine Schießerei verwickelt und kommt einer Verschwörung auf die Spur ...

Sie steuern die Protagonistin mit der Maus durch Bildschirme mit interaktiven Inhalten. Anders als bei Under a Killing Moon können Sie sich aber nicht frei durch die Schauplätze bewegen. Sie betreten und verlassen die Orte per Mausklick und dürfen dann ganz klassisch die Hotspots beackern. In Ihrem Büro ziehen Sie etwa eine Schublade auf und sacken Ihr Handy ein oder hacken sich im Hologramm-PC in Datenbanken.

In der Bar führen Sie Gespräche und zeigen Fotos von Verdächtigen herum. Im Verlauf des im Film-Noir-Stils der Fünfzigerjahre gehaltenen



TON IN TON | Die Sprachaufnahmen von Hauptdarstellerin Nicole Mischler fanden im Tonstudio der Universität statt.



SPIEGELBILD | Bei dieser Einstellung wurden Kamera und Spiegel im 45-Grad-Winkel justiert, um die Szene von oben zu filmen.



KIMME & KORN | Paul van der Meer imitiert einen Scharfschützen. Die Szene wurde im Spiel für das Video der Sicherheitskameras verwendet.



▲ **EIN BIER BITTE** | In der Parrot Bar erweist sich der Barkeeper als redseliger Bekannter. Hier ergattern Sie viele nützliche Informationen.

▼ **NEUMODISCH** | Monitore sind out, Hologramme sind in. An Ihrem Computer in Ihrem Büro analysieren Sie Fotos und hacken sich in Datenbanken.



◀ **HÄNDE HOCH** | Der Showdown ist actionreich inszeniert und lässt Sie zwischen mehreren Enden wählen.

▼ **HARTE KERLE** | General Walters ist Ex-Arbeitgeber Ihres verschollenen Verlobten und ein harter Verhandlungspartner.





Spiels sacken Sie außerdem natürlich alles ein, was nicht niet- und nagelfest ist, brechen in eine Sicherheitsfirma ein, quetschen Informationen aus Leuten, die eigentlich nichts preisgeben wollen, und müssen schließlich eine Entscheidung treffen, die eines von vier Enden über den Schirm flimmern lässt. Zugegeben, diese unterscheiden sich nur marginal, zeigen aber, wie viel Herzblut in Fate by Numbers steckt.

Das Spiel ist die Abschlussarbeit der vier Niederländer Paul van der Meer, Roy Heijdra, Rudi Nageljout und Winnie Willems an der Uni für Communication and Multimedia Design in Breda (www.cmd-breda.nl). Die vier sind nicht nur befreundet, sondern auch Liebhaber klassischer Adventures von Monkey Island bis Blade Runner. Nach einem Testlauf, der eine Demo des Spiels gebar, zogen die Studenten mit ihren grünen Stoffbezügen, einer HD-Kamera und ein paar Lampen für die Filmaufnahmen aus der Aula der Schule in einen gerade ungenutzen Flügel des Gebäudes um.

Besonders schwierig war es, die Dreharbeiten mit den (unbezahlten!) Schauspielern zu organisieren, verriet uns Paul van der Meer. Mehr als 400 Einstellungen wurden gedreht und die Hauptdarstellerin – die diesen Job zwischen zwei andere einschob – hatte nur sechs Tage mit je fünf Stunden Zeit für die Aufnahmen. Auch die Koordinierung mit den anderen Schauspielern gestaltete sich schwierig. Zumal einer der Akteure erst während der Dreharbeiten bemerkte, dass er für ein Spiel statt für einen Film vor der Kamera stand und unvermittelt das Handtuch warf. In einer Szene im Zug mussten die Macher deshalb tricksen und die Aufnahmen eines Vierergesprächs zusammenschneiden. Ein enorm stressiger Aufwand, den man im fertigen Spiel allerdings nicht mehr bemerkt.

Nach den Dreharbeiten mussten die Teile des Spiels natürlich noch zusammengefügt werden. Paul arbeitete an 3D-Grafiken und Animationen, Roy und Winnie feilten an den Videosequenzen und Rudi fügte die Teile zu einem spielbaren Ganzen zusammen. Soweit der Masterplan. Doch auch hier lief aufgrund der gewaltigen Datenmengen nicht alles glatt. Verfälschte Farben oder Fehler im Rohmaterial zwangen zum erneuten Bearbeiten von Videodaten. In diesen Monaten der finalen und oftmals frustrierenden Nachproduktion des Spiels saß das Team oft bis zwei Uhr morgens an der Arbeit und musste schließlich sogar ein weiteres Semester Zeit für das Projekt bei der Uni erbitten.

Doch auch in dieser stressigen Zeit „hatten wir viel Spaß und lachten viel", betonte Projektleiter Paul gegenüber PC Games und verrät, dass die Macher mit Jobs in der Spiele-Industrie liebäugeln. Vielleicht findet sich ja ein Publisher, der an einer kommerziellen Fortsetzung interessiert ist ... ❑

AUS FILM WIRD SPIEL

Für einen interaktiven Film finden Dreharbeiten vor einem Green Screen statt, der dann im Spiel durch computererstellte Hintergründe ersetzt wird.



Für die Dreharbeiten standen den Studenten eine handelsübliche High-Definition-Videokamera, einige Lampen und jede Menge grüner Stoff zur Verfügung. Die Schauspieler wurden vom Team über eine Webseite kontaktiert und arbeiteten kostenlos. Hauptdarstellerin Nicole Mischler (Bilder oben) war bereits in TV-Projekten des bekannten Produzenten Endemol (u. a. Big Brother) und in Theaterstücken zu sehen. Außerdem wirkten an Fate by Numbers Yi Zhao und Jiggi Jiamont mit, die bei 3D-Hintergründen bzw. Musik die Bytes dressierten.



▲ **ALLE VÖGEL SIND SCHON DA** | Nachts fallen Vögel in der Stadt der Unschuld über den Helden her. Die Vogelscheuche im Bild fürchtet sich derweil vor dem Federvieh.

▶ **BÜCHERBURG** | Ein typisches Beispiel für den Ideenreichtum des Modders: Der Bewahrer der Schlüssel haust in einer Festung, die aus Büchern errichtet wurde, genannt die Burg des Wissens. Solche interessanten Orte besuchen Sie ständig.

NEVERWINTER NIGHTS 2

Asylum 2: A Corpse, a Vote

Vielleicht erinnern Sie sich noch an den Neverwinter Nights 2-Mod Asylum: A Bet, a Corpse aus der Ausgabe 04/07. Falls nicht, hier noch einmal kurz, worum es in dem Abenteuer ging: Jemand hat Ihren Vater ermordet. Auf der Suche nach dem Täter verschwimmen Realität und Wahnvorstellungen. Sie gelangen schließlich an einen Punkt, an dem Sie sogar Zweifel an Ihrer Unschuld hegen. Das Herausragende an diesem ersten Teil der Asylum-Trilogie ist nicht nur die wirklich interessante und spannende Geschichte, sondern auch das abgefahrene Leveldesign, das den zunehmenden Realitätsverlust des Protagonisten perfekt mit einem einfallsreichen Farbenspiel und einer entsprechenden Architektur der Gebiete widerspiegelt.

Nun hat Christian Mayr den zweiten Teil seiner Saga mit dem Untertitel A Corpse, a Vote veröffentlicht. Noch immer plagen Sie in der Rolle des Helden Schuldgefühle und Zweifel, ob nicht Sie vielleicht der Mörder Ihres alten Herrn sind. Der Sturz in den Wahnsinn wird immer offensichtlicher. Haben Sie die Tat begangen? Wieder führt Sie Ihre Suche nach der Wahrheit durch seltsame Gebiete, die Träumen und Albträumen entsprungen sein könnten. Genau wie im ersten Teil spielt der Modder mit den Farben und erzeugt damit erneut ein beklemmendes Gefühl. Finden Sie dieses Mal heraus, wer der wahre Mörder ist?

Sie erkennen sehr bald: Die Suche nach Ihrer Unschuld ist gleichzeitig auch die Suche nach sich selbst. Wie Sie vielleicht vermuten, handelt es sich bei Asylum 2: A Corpse, a Vote nicht um ein Standard-Abenteuer, bei dem Sie gegen Monsterhorden antreten. Zwar kämpfen Sie auch hier mit zahlreichen Kreaturen, doch bleibt der Fokus immer auf dem Helden und seiner leidvollen Geschichte – und genau diese setzt sich von anderen Fantasy-Erzählungen ab. Vor Christian Mayr können wir nur unseren Hut ziehen, denn ein unkonventionelleres Modul für Neverwinter Nights 2 ist uns noch nicht untergekommen. (ab) ❑

HALF-LIFE 2

Nightmare House: Remake

Einzelspieler-Mod
Spielzeit: Circa 0,5 Stunden
Schwierigkeitsgrad: Leicht

AUF DVD
● MOD

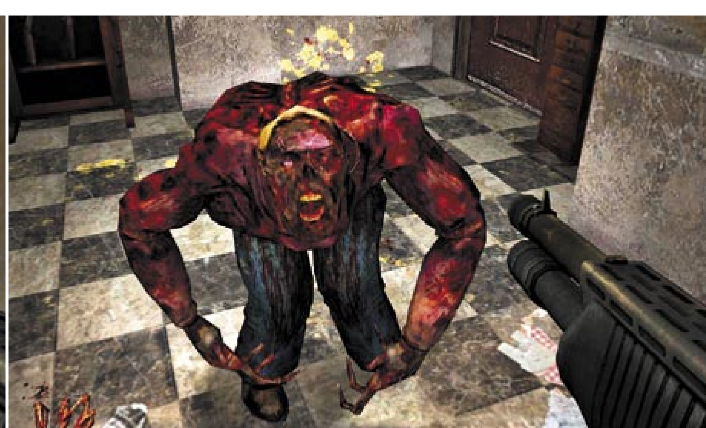
Dass Erfindungen nicht immer das erwartete Ergebnis liefern, ist ja nichts Neues. Tesafilm etwa entstand bei dem Versuch, ein selbstklebendes Pflaster zu entwickeln, LSD sollte ursprünglich ein geburtsförderndes Medikament werden. Die Sachlage bei Nightmare House: Remake ist auch nicht viel anders: Aus der Arbeit an einem Sequel zur Half-Life 2-Horror-Modifikation Nightmare House ging nicht etwa der erwartete Nachfolger hervor, sondern eine generalüberholte und aufpolierte Version des Ausgangsprodukts. Und die ist nicht nur sehr hübsch anzuschauen, sondern auch herrlich gruselig..

Keine Bange, auch denen, die die Vorlage nicht kennen, sei geholfen: Im Mod-Paket auf unserer Heft-DVD sind beide Versionen enthalten. Ihre Aufgabe in dem rund 20-minütigen Erlebnisausflug ist schnell erklärt: Durchforsten Sie ein Spukhaus von unten bis oben und versuchen Sie, unterwegs nicht vor Angst zu sterben oder gar als Zombiefutter zu enden. Gespenstisch düstere Korridore, urplötzlich einbrechende Fußböden und ein sporadisch erscheinendes, Furcht einflößendes Mädchen erzeugen Gänsehaut und Schauder. Das spannend inszenierte Leveldesign, gespickt mit einer Handvoll Knobeleinlagen und Umgebungsrätseln, sorgt für spielerischen Anspruch. Ihr Schießeisen kommt zwar zum Einsatz, Sie sollten aber keinen actionlastigen Shooter erwarten.

Nur der frühzeitig auftauchende Abspann trübt die haarsträubende Exkursion. Einen Trost gibt es: Die Fortsetzung Nightmare House 2 folgt ganz bestimmt – wenn auch erst in ein paar Monaten. (jk) ❑



NEBENSÄCHLICHKEITEN | Zwar legen Sie sich im Geisterhaus immer wieder mit altbekannten Zombies an, doch lebt die Modifikation eher von Schockmomenten als von Schusswechseln.



FAST NICHT WIEDERERKANNT | Diesen verkohlten Zombie kennen Sie in der gezeigten Form noch nicht. Sein **Half-Life 2**-Pendant sieht ein wenig anders aus und trägt giftige Headcrabs auf dem Buckel.



VON GRUND AUF SAUBER | Ihre Aufgabe ist es, zwölf Inseln zu säubern – gründlich! Sie stellen jedes Eiland auf den Kopf, drehen jeden Stein um und entdecken auf diese Weise auch gut versteckte Lager (o.). Während dort einer der beiden Soldaten bereits am Boden liegt, scheint der zweite noch nicht begriffen zu haben, wie es um ihn steht. Je schneller Sie vorgehen, desto weniger Chancen haben die Feinde.

FAR CRY (dt.)

Cleaning of Islands

AUF DVD
● MOD

Von: Jürgen Krauß

Selten macht Aufräumen dermaßen viel Spaß wie hier. Bestellen Sie die Putzfrau ab, selbst ist der Mann (oder die Frau)!

Sie sind Jack Carver und Ihnen steht eine gigantische Säuberungsaktion bevor. Halt! Blättern Sie doch nicht gleich weiter! Die Putzaufgabe in unserer Exklusiv-Modifikation bedarf weder Wischmopp noch Kehrichtschaufel – stattdessen ist überlegtes Vorgehen gefragt und Ihre Waffen sprechen auch das eine oder andere Wörtchen mit. Auf den zwölf Inseln finden Sie keinerlei zerwühlte Betten, staubige Fußböden, verdreckte Sanitäreinrichtungen oder überquellende Mülleimer – dafür flackern zahlreiche Soldaten, Wissenschaftler und Trigene über Ihren Bildschirm. Krempeln Sie die Ärmel hoch, in Cleaning of Islands bekommen Sie einiges zu tun!

Fans von Far Cry (dt.) werfen sich mit Freuden gleich zu Beginn auf den Bauch und robben über die überwiegend kleinen Inseln und von Missionsziel zu Missionsziel. Unbesonnenere Spieler (die gelegentlich mal blindlings drauflosrennen) stellen vermutlich schon nach wenigen Metern fest, warum der Modder Sie von Haus aus mit einem Scharfschützengewehr und einem Fernglas losschickt. Ihre Kontrahenten sind zwar meist saudämlich, bewegen sich kaum oder planschen lieber im Wasser, statt Sie anzugreifen, aber sie können auch fast die gesamte Karte überblicken. Und weil das alleinige Zugucken keinen Spaß macht, feuern sie freudig mit Raketen und Sturmgewehren mitten durchs Gebüsch – oftmals so, dass Sie keine Chance haben, den Schützen rechtzeitig zu entdecken. Was hilft? Bringen Sie die Feinde mit dem Feldstecher auf das Radar und erledigen Sie sie aus sicherer Entfernung. Das ist zwar ab und an ein wenig frustrierend, hebt dafür aber den spielerischen Anspruch ungemein.

An besonders schwierigen Stellen funktioniert auch der Schnellspeichertrick: Konsole per „^-Taste“ (auf der Tastatur links neben der „1“) öffnen und „\save_game pcg“ eintippen – schon haben Sie einen neuen Eintrag in der Liste Ihrer Spielstände angelegt, wo Sie den Speicherstand ebenfalls wieder laden können. Alternativ springen Sie per Konsolenbefehl „load_game pcg“ wieder an die vorher über die Konsole gespeicherte Stelle.

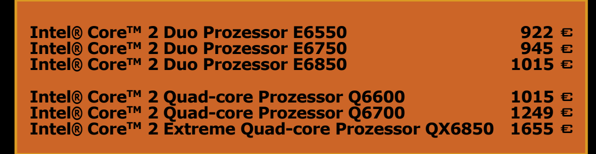
Die Idee hinter Cleaning of Islands ist ebenso simpel wie genial: Macher TOR hat sich einfach ein Dutzend schicker Mehrspielerkarten geschnappt – größtenteils aus dem offiziellen Far Cry (dt.)-Kartenfundus – und diese mit Computergegnern gespickt. Hier und da setzt er dem Spieler noch ein neues Missionsziel vor die Nase. Auf diese Weise hat er das Kartenpaket in ein anspruchsvolles, rund sechsstündiges Einzelspielerabenteuer verwandelt, dessen Schwierigkeitsgrad Sie ordentlich fordert. Positiver Nebeneffekt des Umbaus: Sie durchlaufen die Missionsziele auf einem Eiland nicht zwingend linear, stellenweise lohnt es sich, ein Zielgebiet per Boot oder Jeep zu umrunden und die Pixelgegner von hinten zu überraschen. Der kurzweilige Südseeausflug wartet exklusiv auf beiliegender Silberscheibe. ❑

Gamer Dream 750



- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- NZXT® Apollo Gaming Gehäuse
- Corsair 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 320GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8600 GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis

922,€



Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	922 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	945 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	1015 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1015 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1249 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1655 €

Gamer Dream 700



709,€

FARBAUSWAHL

- Asus 650i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- X-Cruiser Mid-Tower Gaming Gehäuse
- Corsair 1GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 250GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- NVIDIA® GeForce™ 8500 GT 512MB 16X PCI Express Grafikkarte
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	709 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	729 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	799 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	799 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1029 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	1425 €

Gamer FX-900

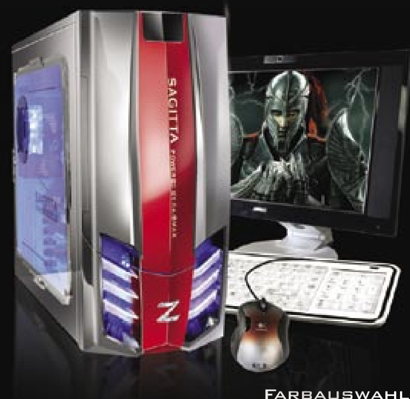


1035,€

- 15.4 Zoll 16:10 WXGA LCD 1280x800
- Windows® Vista™ Home Premium
- Intel® Centrino™ Duo Mobile Technologie
  - Intel® Core™ 2 Duo Prozessor
  - Intel® wireless 4965AGN 802.11a/b/g/Draft-n
  - Intel® 965 Chipsatz
- NVIDIA® Mobile GeForce™ 8400 256MB Grafikkarte
- 2GB DDR2 -667 Arbeitsspeicher
- 100GB 5400RPM Festplatte
- 8X DVD±R/±RW Brenner
- Built-in 1.3 Mega Pixels Webcam
- GB Netzwerk LAN & 56K Modem
- 4x USB & 1x Firewire IEEE-1394 Ports
- 4-in-1 Build-in Media Card Reader
- Li-Ion Akku
- **Gratis** Notebook Tasche

T7300 (4 MB L2Cache, 2.0GHZ)	1035 €
T7500 (4 MB L2Cache, 2.2GHZ)	1145 €
T7700 (4 MB L2Cache, 2.4GHZ)	1125 €

Gamer Dream 880



1365,€

FARBAUSWAHL

- Asus 680i SLI™ Chipsatz Mainboard
- Windows® Vista™ Home Premium
- Raidmax® Sagitta Gaming Gehause
- Corsair 2GB DDR2-800 Arbeitsspeicher
- 500GB SATA II 7200RPM Festplatte
- 20x Double Layer DVD±R/±RW Brenner
- 16x DVD-ROM Laufwerk
- 2X NVIDIA® GeForce™ 8800 GTS 320MB 16X PCI Express Grafikkarte - SLI™ aktiviert
- Surround 3D Premium Sound
- GB Netzwerk LAN
- **Gratis** Wireless 802.11g 54MBps Netzwerk Adapter
- Monitor, Tastatur, Maus und Joystick sind nicht im Angebotspreis enthalten

Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6550	1365 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6750	1379 €
Intel® Core™ 2 Duo Prozessor E6850	1455 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6600	1455 €
Intel® Core™ 2 Quad-core Prozessor Q6700	1689 €
Intel® Core™ 2 Extreme Quad-core Prozessor QX6850	2095 €

WWW.iBUYPOWER.DE

BIOSHOCK

Technik-Check

Von: Frank Stöwer

Wir zeigen Ihnen, mit welchen Einstellungen Ihr PC in der Unterwasserstadt Rapture garantiert nicht baden geht.

Die gute Nachricht zuerst: Das Effektfeuerwerk, das **Bioshock** abbrennt, wird mit geringen Einschränkungen (siehe nächste Seite) auch unter DX 9 geboten. Für eine akzeptable Performance mit 30 Fps oder höher empfehlen wir eine Rechenzentrale mit zwei Kernen, etwa einen Athlon 64 X2 5000+/Core 2 Duo E6400. In puncto Grafik sind Sie bereits mit einer Radeon X1950 Pro (DX 9) oder Geforce 8800 GTS (DX 10) gut gerüstet. Mit 2 GB Arbeitsspeicher behalten Sie auch in speicherkritischen Situationen die Oberhand. ❑

Bioshock Direct X 9

- Die 8800 GTS bietet ausreichend Leistungsreserven.
- SLI bringt eine spürbare Performance-Steigerung.
- Die Geforce 7600 GT ist zu leistungsschwach.

Legende: 1.024x768, kein AA/AF | 1.280x1.024/960, kein AA/AF | Minimum-Fps

Bioshock DX 9: VGA-Benchmark, FRAPS 2.9.1

BESSER ▶ | Fps (0–100; ▶ BED. 20, ▶ FLÜSSIG SPIELBAR 30)

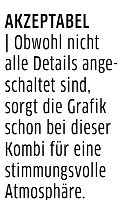
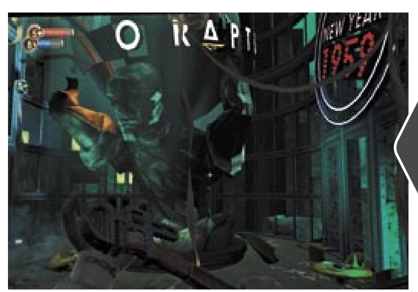
Grafikkarte	Fps	Preis
Geforce 8800 GTX/768 MB	96 (+109%) / 77 (+ 133%)	460,-
Geforce 8800 GTS/640 MB	81 (+76%) / 64 (+94%)	310,-
Geforce 8800 GTS/320 MB	70 (+52%) / 55 (+67%)	270,-
Radeon HD2900XT/512MB	61 (+33%) / 58 (+76%)	330,-
Geforce 8600 GTS/256 MB SLI	58 (+26%) / 42 (+27%)	340,-
Radeon X1950 Pro/256 MB	46 (Basis) / 33 (Basis)	140,-
Geforce 7900 GTX/512 MB	43 (-7%) / 31 (-6%)	390,-
Geforce 8600 GTS/256 MB	38 (-17%) / 24 (-27%)	170,-
Geforce 7600 GT/256 MB	21 (-54%) / 15 (-55%)	90,-

Settings: Intel QX6700, Windows Vista x64, 2 GB DDR2-800, FW 163.44 (HQ), Catalyst 7.8 mit Hotfix

DIE RICHTIGEN EINSTELLUNGEN FÜR IHR SYSTEM

EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Auflösung/Anisotroper Texturfilter:	1.024x768/Aus
Schattenkarten:	An
Hochaufl. Post Processing:	An
Hochauflösende Shader:	Aus
Echtzeit-Reflexionen:	Aus
Verzerrung:	Aus
Globale Beleuchtung:	Aus
Direct-X-10-Detailoberflächen:	Nicht verfügbar
Grafik-Qualität:	Benutzerdefiniert
Figurendetail:	Hoch
Texturendetails:	Hoch

AKZEPTABEL | Obwohl nicht alle Details angeschaltet sind, sorgt die Grafik schon bei dieser Kombi für eine stimmungsvolle Atmosphäre.

SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Athlon 64 3800+
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 7600 GT (DX9)
- **ARBEITSSPEICHER:** 1 GB RAM



EINSTELLUNGEN:

Einstellung	Wert
Auflösung/Anisotroper Texturfilter:	1.280x1.024/8:1
Schattenkarten:	An
Hochaufl. Post Processing:	An
Hochauflösende Shader:	An
Echtzeit-Reflexionen:	An
Verzerrung:	An
Globale Beleuchtung:	Aus
Direct-X-10-Detailoberflächen:	An
Grafik-Qualität:	Benutzerdefiniert
Figurendetail:	Hoch
Texturendetails:	Hoch

PRACHTVOLL | Bereits eine Zweikern-CPU sowie eine DX-10-Grafikkarte der oberen Mittelklasse garantieren eine optimale Optik.



SYSTEMKONFIGURATION

- **PROZESSOR:** Core 2 Duo E6400
- **GRAFIKKARTE:** Geforce 8800 GTS (DX 10)
- **ARBEITSSPEICHER:** 2 GB RAM



LEISTUNGSCHECK

Spielbarkeit: Technisch unmöglich (grau) · Unzumutbar (rot) · Akzeptabel (gelb) · Optimal (grün)

*Qualitätsmodus: Im Treibermenü wird ein 4:1 anisotroper Filter aktiviert.

PROZESSOREN / GRAFIKKARTEN		Geforce 6600 GT, Geforce 8500 GT, Radeon X800 Pro, Radeon X1650 Pro 800x600	Geforce 6600 GT, Geforce 8500 GT, Radeon X800 Pro, Radeon X1650 Pro 1.024x768	Geforce 6800 GT/Ultra, Geforce 7600 GT, Radeon X1600 XT, Radeon X1800 GTO/XL 1.024x768	Geforce 6800 GT/Ultra, Geforce 7600 GT, Radeon X1600 XT, Radeon X1800 GTO/XL 1.280x1.024	Geforce 7900/7950 GT, Geforce 8600/8800 GTS, Radeon X1900 XT/GT, Radeon X1950 GT/Pro 1.024x768	Geforce 7900/7950 GT, Geforce 8600/8800 GTS, Radeon X1900 XT/GT, Radeon X1950 GT/Pro 1.280x1.024	Geforce 7900 GTX, Geforce 8800 GTS/GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, Radeon X2900 XT 1.024x768	Geforce 7900 GTX, Geforce 8800 GTS/GTX/Ultra, Radeon X1950 XTX, Radeon X2900 XT 1.280x1.024
ab 2.500 MHz oder XP 2500+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar
ab 3 GHz oder Athlon XP 3000+/64 3000+	MIN. DETAILS	Akzeptabel	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab 3,5 GHz oder Athlon 64 3500+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel	Akzeptabel
ab Core 2 Duo E6300 oder Athlon 64 4000+/X2 4400+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
ab Core 2 Duo E6600 oder Athlon 64 X2 6000+	MIN. DETAILS	Optimal	Akzeptabel	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal
	MAX. DETAILS	Unzumutbar	Unzumutbar	Akzeptabel	Unzumutbar	Optimal	Optimal	Optimal	Optimal

Qualitätsmodus*

RAM

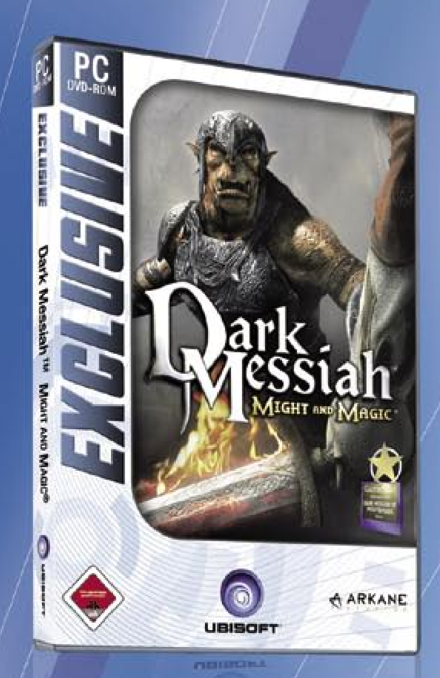
256 MB	512 MB
1.024 MB	2.048 MB

Da die modifizierte **Unreal**-Engine 3 für Mehrkern-Prozessoren optimiert ist, sollte in Ihrem PC für alle Details mindestens eine Dual-Core-CPU stecken. Anders als bei vielen bisher erschienenen DX-10-Spielen leidet die Performance unter der neuen Schnittstelle wenig, sie verbessert sich sogar zum Teil.



neuheiten







Je 15,99* € überall im Handel erhältlich!

*unverbindliche Preisempfehlung.

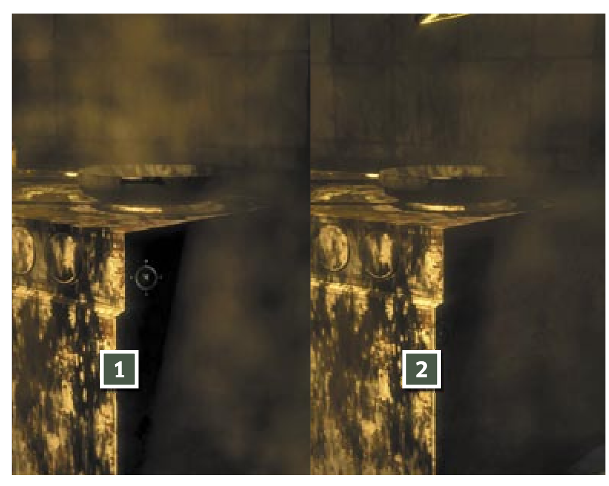
UBISOFT EXCLUSIVE

Diese und viele weitere Produkte finden Sie unter **www.rondomedia.de**

TUNING

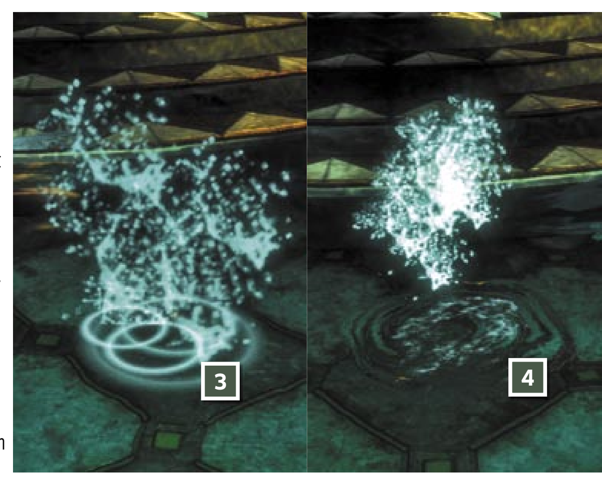
Wichtige Tipps

GRAFIKSCHNITTSTELLE (API)
DX 9 UND DX 10 IM OPTISCHEN VERGLEICH



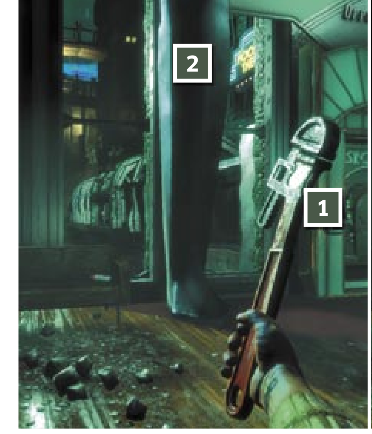
◀ **VOLUMETRISCHER NEBEL** | Die DX-10-Version (2) wirkt verglichen mit dem DX-9-Pendant (1) realistischer und trägt so zur sehr dichten Atmosphäre bei. Der Gesamtleistung tut diese optische Veredelung keinen Abbruch. Sie leidet kaum unter den Zusatzeffekten.

▶ **WASSEREFFEKTE** | Unter DX 10 erzeugen Objekte, die mit der Wasseroberfläche in Berührung kommen, realistische Wellen (4). Unter DX-9 bekommen Sie dagegen nur eine vereinfachte Variante in Form von Kreisen zu Gesicht (3).



TIPP 1:
AUF HOCHAUFLÖSENDE SHADER VERZICHTEN

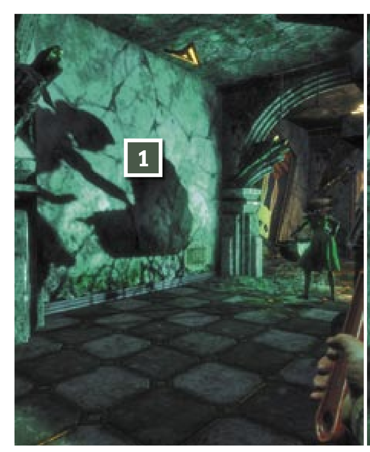
Als probates Tuning-Mittel hat sich neben einer reduzierten Auflösung auch der Verzicht auf „Hochauflösende Shader" herausgestellt. Sind diese deaktiviert, fehlen Lichtreflexionen (1) auf Objekten sowie Normal-Mapping (2), das für eine sehr plastische Optik sorgt. Im Gegenzug steigt die Performance um bis zu 26 Prozent.

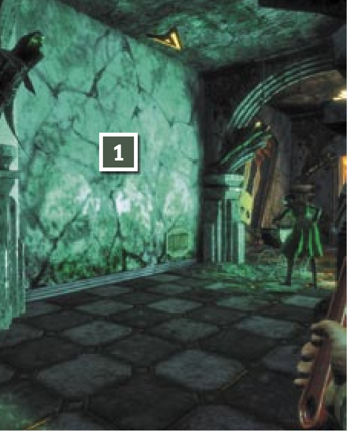




TIPP 2:
DIE BEWEGTEN SCHATTEN AUSSCHALTEN

Besitzer einer Einsteiger-Grafikkarte (Geforce 6600 GT/ Radeon X1650 Pro) sollten zugunsten der Gesamtleistung auf animierte Schatten-Texturen (1) der Figuren verzichten („Schattenkarten" auf „Aus"). Die Atmosphäre nimmt dadurch ein wenig ab, dafür steigern Sie die Fps-Leistung um bis zu 21 Prozent.





TIPP 3:
KLAR SEHEN OHNE VERZERRUNG

Wer mit leistungsschwacher Hardware um jeden einzelnen Frame kämpft, dem empfehlen wir, ohne die grafische Verzerrung zu spielen. Den von der Grafikkarte brechneten Effekt bekommen Sie in Bioshock zum Beispiel dann zu Gesicht, wenn Sie die Unterwasserwelt durch eine Scheibe sehen (1). Fehlt er, sieht die Szenerie nicht ganz so wirklichkeitsnah aus, allerdings steigt die Framerate um bis zu 19 Prozent.





HARDWARE

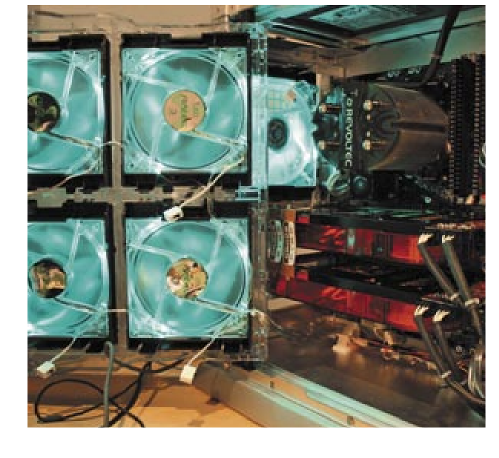
NEWS | TESTS | TUNING-TIPPS | EINKAUFSFÜHRER

NEUE CPUs

AMD PHENOM GEGEN INTEL PENRYN

Ende des Jahres bringen Intel und AMD neue Prozessoren für Spieler heraus. Bei den Phenom-Modellen mit zwei oder (erstmals bei AMD) vier Kernen geht der Hersteller von einem Leistungsvorsprung von 40 Prozent im Vergleich zu einem Vierkern-Chip von Intel aus. Zunächst soll es Varianten mit 2 bis 2,4 GHz geben. Wenig später folgen 2,8 GHz. Während der Leipziger Spielemesse Games Convention konnten wir einen Phenom mit 3 GHz antesten. Dort stellte Intel auch seinen neuen Vierkern-Prozessor mit ebenfalls 3 GHz aus. Erste Modelle der Yorkfield genannten Generation arbeiten zum Jahresende aber voraussichtlich mit 2,83 GHz. Die Zweikern-Varianten Wolfdale bringen es auf 2,66 bis 3 GHz. Yorkfield und Wolfdale fertigt Intel im 45-Nanometer-Verfahren – AMDs Phenom entsteht im 65-Nanometer-Prozess. Die feinere Fertigung nutzt Intel etwa für mehr Zwischenspeicher: Bei den Dual-Core-CPUs sind es 6, bei den Vierkern-Varianten bis zu 12 MB.

Info: amd.com/de-de | intel.de



MICROSOFT SIDEWINDER

VORABTEST DER NEUEN SPIELERMAUS

Im wohlbehüteten Hinterzimmer des Microsoft-Stands auf der Games Convention probierten wir die neue Spielermaus Sidewinder aus. Unser erster Eindruck war positiv: Die beiden Haupttasten sind präzise und gut erreichbar, die Ergonomie zunächst ungewöhnlich, nach kurzer Einspielzeit aber praktisch. An der linken Seite befinden sich drei Tasten, zwei davon für vertikalen Bildlauf, mit dem dritten Knopf nehmen Sie Makros direkt im Spiel auf – sogar mit Zeitverzögerung, beispielsweise für World of Warcraft-Spieler. Mit sechs kleinen Gewichten (jeweils 5 Gramm), die Sie in einen Schacht an der rechten Seite der Maus einsetzen, verändern Sie die Schwere der Sidewinder. **Die Abtastrate** bestimmen Sie zwischen 400 und 2.000 Dpi oder legen mit der Software einen eigenen Wert fest. Die Spielermaus soll im nächsten Monat verfügbar sein und rund 70 Euro kosten.

Info: microsoft.de

FPS VEST

FÜHLEN SIE IHR SPIEL

Die FPS Vest von TN Games lässt Sie spüren, wenn Sie im Spiel einen Treffer fangen. Auf der Games Convention haben wir bereits mit der USB-Weste gespielt. Vier Druckpunkte an der Vorder- und vier an der Rückseite übertragen das Signal an den Spieler. So haben wir bei Quake 4 (dt.) jeden Treffer oder Aufschlag gemerkt. Das war nie schmerzhaft, vermittelte aber ein sehr intensives Spielgefühl. Zudem konnten wir eine Rennspieldemo antesten, bei der Beschleunigung und Fliehkräfte in Kurven mit einem Druck quittiert wurden. In den USA soll die Weste für 170 Dollar im Oktober auf den Markt kommen, etwas später in Europa.

Info: tngames.com | philips.de





Daniel Möllendorf

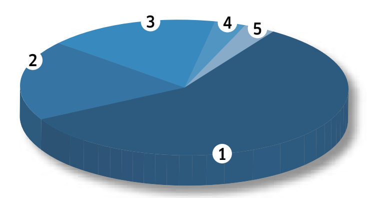
„Vor einem halben Jahr habe ich die vermeintlich verrückte Idee von Philips noch belächelt."

Eine Weste, bei der ich Treffer und Schläge spüre – will ich das wirklich? Die Überraschung auf der Games Convention: „Magst du sie mal ausprobieren?" Der Philips-Pressesprecher reicht mir die Weste von TN Games im Tarnfarben-Look (siehe Meldung links: „Fühlen Sie Ihr Spiel"). Wenig später renne ich über eine Deathmatch-Karte von Quake 4 (dt.). Der Sprung auf eine tiefer gelegene Plattform sorgt für einen leichten Schlag in die Magengrube. Ich bin noch ein wenig irritiert, da erledigt man mich schon von hinten per Railgun – begleitet von einem deutlich spürbaren Druck im Rücken. Anschließend ein Rennspiel: Beim Beschleunigen zieht sich die Weste am Brustkorb zusammen, in engen Kurven simuliert sie die Fliehkräfte. Nach kurzer Zeit ist mir klar: Auch wenn ich sicher nicht immer mit der Weste spielen will, für spaßige LAN-Duelle eignet sich das besonders intensive Spielgefühl optimal.

UMFRAGE

Wie viel Arbeitsspeicher hat Ihr Spiele-PC?

1. 2.048 MB (58%)
2. 1.024 MB (19%)
3. Über 2.048 MB (17%)
4. 1.536 MB (3%)
5. Eine andere Menge (3%)



[Quelle: pcgameshardware.de, Teilnehmer: 976]

TECHNIK-TICKER

NEUE LOGITECH-MAUS G9

Die Abtastrate des Laser-Sensors bestimmen Sie von 200 bis 3.200 Dpi. Mit Gewichten verändern Sie die Schwere der Maus. Die Schale lässt sich einfach gegen eine Variante mit anderer Oberfläche tauschen. Zudem speichern Sie Makros oder Profile ab.

Info: logitech.de

RAZER: MAUS MIT 4.000 DPI

Dank 3G-Laser-Sensor erreicht die Lachesis eine Abtastrate von 4.000 Dpi. In Spielen bestimmen Sie die Auflösung in 125-Dpi-Schritten. Neun Tasten können Sie frei programmieren. Ab Oktober ist die Lachesis in Weiß oder Blau für 80 Euro erhältlich.

Info: razerzone.de

SPIELERMAUS VON CYBER SNIPA

Auch neu auf der Games Convention: die Cyber Snipa Stinger. Sechs der Tasten sind frei programmierbar. Die Stinger besitzt einen Speicher für Ihre Makros. Sie müssen also keine Software installieren, um die Makros nutzen zu können. Das Gewicht bestimmen Sie mit sieben einsetzbaren 20-Gramm-Platten. Die Mausfüße sind aus Teflon. Per Taste setzen Sie die Abtastrate in vier Stufen auf bis zu 2.000 Dpi. Die Umschalttaste zeigt per Farbe die aktuell eingestellte Stufe. Die Stinger soll im November herauskommen und „vergleichsweise preiswert" sein.

Info: cybersnipa.com

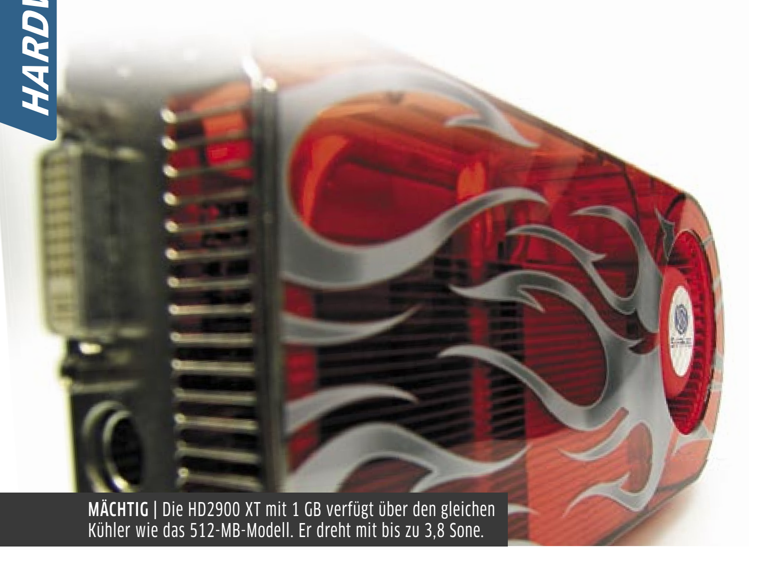
PCGAMESHARDWARE.DE MIT OC-FORUM UND PREISVERGLEICH

Unsere Schwesterzeitschrift PC Games Hardware hat ein neues Forum für Übertakter eingerichtet: extreme.pcgameshardware.de. Außerdem vergleichen Sie unter preissuche.pcgameshardware.de Hardware oder Spiele.

Info: pcgameshardware.de

TEST

Radeon HD2900 XT: 1 Gigabyte



MÄCHTIG | Die HD2900 XT mit 1 GB verfügt über den gleichen Kühler wie das 512-MB-Modell. Er dreht mit bis zu 3,8 Sone.

Von: Carsten Spille

Im direkten Zweikampf liegt die HD2900 hinter Nvidias Geforce-8800-Reihe. Daher bringt AMD/Ati eine HD2900 XT mit 1 GB.

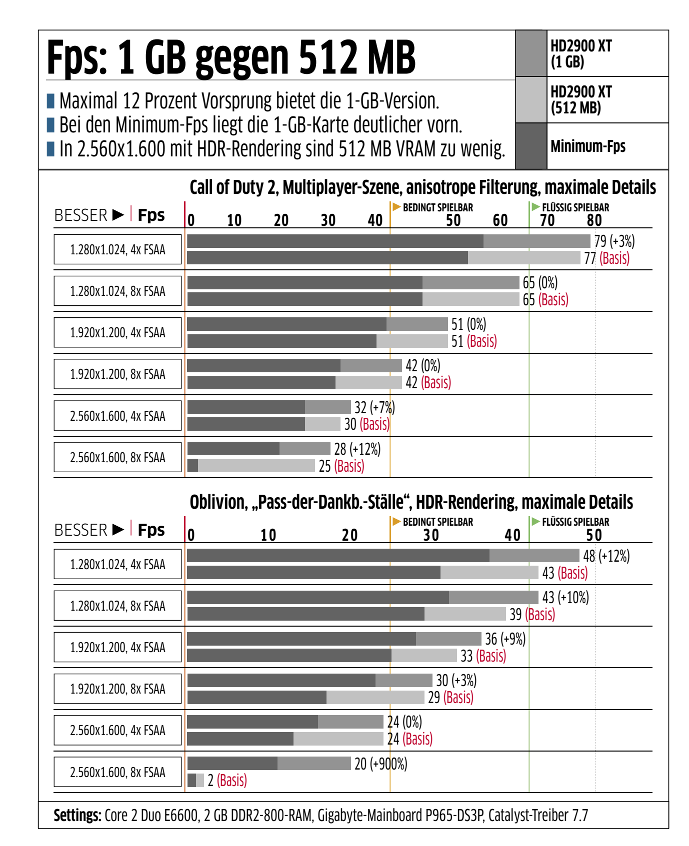
Ein erstes Exemplar der in der 1-GB-Version noch raren Grafikkarte Sapphire HD2900 XT stellte uns der Online-Shop Mad-moxx zur Verfügung. In unserem Testlabor muss die Sapphire-Karte zeigen, ob und wo die Spieleleistung vom zusätzlichen Grafikspeicher und dessen höherem Takt profitiert.

Trotz der Ankündigung von Sapphire, die 1-GB-Version der HD2900 XT lediglich an Hersteller-Kunden auszuliefern, bekommen Sie die Karte auch in diversen Online-Shops. Für rund 430 Euro ist die optisch mit dem 512-MB-Modell identische Karte kein Schnäppchen wie die über 100 Euro günstigere Version mit 512 MB.

In Sachen Kabelage ist die Karte komplett ausgestattet: YUV, TV-Out, Composite und S-Video, zwei DVI-VGA- und ein HDMI-Adapter sind vorhanden. Ebenso zwei Adapter für 5,25-Zoll-Anschlüsse auf den sechspoligen PCI-E-Stecker. Diese speisen sich aber jeweils nur aus einem Vierpol-Anschluss und strapazieren so arg die ATX-Spezifikation. Software liegt bis auf die Treiber-CD keine im braunen Karton, jedoch der Gutschein für Valves Blackbox mit **Portal**, **Team Fortress 2** und **Half-Life 2: Episode Two**.

In unseren Benchmarks kann sich die 1-GB-Version der HD2900 XT trotz des 21 Prozent höheren Speichertaktes nur in ungewöhnlich hohen Auflösungen von 2.560x1.600 mit mindestens vierfacher Kantenglättung von der 512-MB-Version mit GDDR3-RAM absetzen. Besonders in den Minimum-Fps unserer beiden Benchmark-Spiele **Call of Duty 2** und **The Elder Scrolls 4: Oblivion** (inklusive HDR-Rendering) sind Unterschiede zu sehen.

Die elektrische Leistungsaufnahme liegt zum Teil sogar knapp unter jener der 512-MB-Version – die niedrigere Versorgungsspannung der GDDR4-Chips könnte ihren Teil dazu beitragen. Sparsam sind beide Karten mit Werten um 310 Watt für den gesamten PC unter 3D-Last (137 Watt bei ruhendem Desktop) jedoch nicht gerade. Darum muss der Lüfter auch Schwerstarbeit verrichten und wird dabei bis zu 3,8 Sone laut – deutlich hörbar und 0,4 Sone über Sapphires 512-MB-Karte. ❑



FAZIT:

Für rund 100 Euro zusätzlich bekommen lediglich Extrem-Anwender aktuell einen nennenswerten Mehrwert. Ob der zusätzliche Speicher in künftigen Spielen Vorteile bringt, lässt sich schwer abschätzen. Aktuelle Anwendungen konnten wir kaum über 512-MB-Auslastung bringen. Im Vergleich mit einer Geforce 8800 GTX zieht die HD2900 XT auch mit 1 GB klar den Kürzeren. Niedrigere Leistungsaufnahme und Lautstärke sowie konstantere und höhere Fps-Leistung sind die Vorteile der Geforce.

UNTERSCHIED ZUR 512-MB-VERSION: DER VIDEOSPEICHER



Die 1-GB-Version der HD2900 XT ist mit 16 GDDR4-Chips (Samsung) bestückt. Diese liefern bei 1 GHz Takt 128 GB pro Sekunde Bandbreite.

SAPPHIRE RADEON HD2900 XT (1 GB)



Hersteller: Sapphire
Web: www.sapphiretech.de
Preis: Ca. € 430,-
Preis-Leistung: Ausreichend

Ausstattung: 1,90
Eigenschaften: 1,62
Leistung: 2,55

+ Viel Grafikspeicher
+ Hohes OC-Potenzial
− Hohe Lüfterlautstärke

WERTUNG 2,23

OFT KOPIERT - NIE ERREICHT! DAS ORIGINAL

BISHER MEHR ALS 270.000 KUNDEN







NVIDIA GEFORCE

15,4" WXGA inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Core® Duo Prozessor T2450 mit 2x 2.0 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 128MB NVIDIA® GeForce™ 8400Go

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 56k Modem, LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, Bluetooth, 7in1 Cardreader, 1.3 Megapixel Webcam

[redacted] €

oder Finanzkauf ab 11€/mtl.*

Art-Nr. 4283

15,4" WXGA inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T5450 mit 2x 1.66 Ghz
- 1024MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 256MB NVIDIA® GeForce™ 8600GO
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1280x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 5in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, 1.3 Megapixel Webcam

699.- €

oder Finanzkauf ab 13€/mtl.

Art-Nr. 4279



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7250 mit 2x 2.0 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 160GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

15,4" WXGA Brilliantes Glare Type Display (1200x800 Pixel), 7.1 Sound, 3x USB, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, Wireless LAN, DVD-Brenner Laufwerk, 3in1 Cardreader, 2.0 Megapixel Webcam

899.- €

oder Finanzkauf ab 17€/mtl.

Art-Nr. 4238

17" WXGA+ inkl.1,3MegaPixel Webcam

- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 200GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8600GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WXGA+ Glare Type Display (1440x900 Pixel), 5.1 Sound, 3x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Li-Ion Akku, 3in1 Cardreader, Bluetooth, HDMI, 1.3 Megapixel Webcam

1099[redacted] €

oder Finanzkauf ab 20€/mtl.

Art-Nr. 4264



- Intel® Core™ 2 Duo Prozessor T7500 mit 2x 2.2 Ghz
- 2048MB DDR2-Speicher
- 200GB SATA Festplatte
- 512MB NVIDIA® GeForce™ 8700GT
- DVD-Brenner Laufwerk

17" WUXGA Glare Type Display (1920x1200 Pixel), 7.1 Sound, 4x USB 2.0, 1x IEEE1394, 56k Modem, Gigabit LAN, Wireless LAN, Li-Ion Akku, 7in1 Cardreader

[redacted].599.- €

oder Finanzkauf ab 32€/mtl.

Art-Nr. 4265

Dynamic Pixels_www.dpxs.de



... weitere aufrüstbare PC-Systeme sowie diverses Zubehör finden Sie in unserem 24h-Onlineshop!

Microsoft GOLD CERTIFIED Partner



Von: Frank Stöwer

Spieler haben bei Mauspads die Wahl zwischen verschiedenen Materialien, Formen und Größen. Acht Pads haben wir im Test.



INDIVIDUELL | Die getesteten Pads unterscheiden sich dank unterschiedlicher Oberfläche bei Gleiteigenschaften und Spielbarkeit.

VERGLEICHSTEST

Präzise Mausunterlagen

Während sich alternative Werkstoffe wie Glas oder Metall nicht durchsetzten, sind Pads aus Hartplastik oder Stoff bei Spielern nach wie vor sehr beliebt. Wenig gefragt sind überdimensionierte Riesenmatten. Hingegen gehen Pads wesentlich häufiger über die Ladentheke, wenn ihre Größe für alle drei Spielertypen konzipiert ist. Spielertypen unterscheidet man anhand der bevorzugten Mausempfindlichkeit. Während der „Low-Senser" eine niedrige Empfindlichkeit mag und seine Maus so über weite Strecken bewegt, gibt der High-Sense-Fan einer hohen Maussensitivität den Vorzug und legt nur sehr kurze Wege auf dem Pad zurück. Der Mid-Sense-Spieler wählt den goldenen Mittelweg aus Maus- und Zeigerbewegung. Daher ein Tipp, bevor wir die Testkandidaten vorstellen: Kaufen Sie nicht die Katze im Sack! Testen Sie vorher, ob der Oberflächenwiderstand des Pads sowie die Größe Ihren Spielgewohnheiten entsprechen.

WAS IST?

- **STARTWIDERSTAND**
  Kraft, die der Spieler aufwendet, um die Maus aus dem Ruhezustand zu bewegen.
- **REIBWIDERSTAND**
  Widerstand, der dadurch entsteht, dass die Maus über die angeraute Oberfläche des Pads bewegt wird.
- **LOW SENSITIVITY**
  Die Empfindlichkeit (Sensitivität) der Maus ist niedrig eingestellt. Dadurch ist der Bewegungsradius zwangsläufig größer.

Trotz der konkaven Ausbuchtungen am vorderen und hinteren Ende bietet das Raptor Gaming P8 DS auch für den Low-Sense-Spieler ausreichend Platz. Als einziger Testkandidat besitzt die Matte zwei unterschiedlich beschichtete Nutzflächen (Teflon/Stoff). Diese unterscheiden sich jedoch nicht hinsichtlich ihrer Widerstände. Die Doppelschicht hat einen Nachteil: Damit das Pad seine Position auf dem Schreibtisch behält, müssen Sie es auf einer Antirutschmatte platzieren. Ein weiterer Kritikpunkt: Bewegt man Mäuse mit großflächigen Füßchen (Logitech G5/G7) über das aufgedruckte Logo, ist ein erhöhter Reibwiderstand zu spüren. Zudem gleiten Handballen und Unterarm etwas schwerfällig über die Unterlage.

Die robuste Mausmatte Steelpad 5L besteht aus vier Schichten. Dabei wird die auf eine Schaumstoffunterlage geklebte Stoffschicht durch eine dünne Plastikoberfläche geschützt, die eine sehr geringe Abnutzung garantiert und feuchte Reinigung erlaubt. Für die optimale Rutschfestigkeit sorgen auf die Hartplastikkomponente geklebte Gummielemente. Die Ergonomie ist dank der geringen Höhe von nur 4 Millimetern gut, allerdings stört bei schnellen vertikalen Mausbewegungen die Kante am unteren Ende. Die Widerstände sind gering, fallen aber höher aus als beispielsweise bei den Pads von Raptor Gaming oder Sharkoon.

Mit den Maßen von 320x290 mm eignet sich das Corepad C1 Medium nur für Spieler, die eine hohe oder mittlere Mausempfindlichkeit bevorzugen. Es besitzt eine optimale Ergonomie, da die weiche Stoff-Nutzfläche auch bei schnellen Bewegungen mit der Maus nicht reibt und Handballen und Unterarm auf der elastischen Schaumstoffschicht bequem aufliegen. Des Weiteren ist das Pad äußerst flexibel. Sie können es für den Transport zusammenrollen und anschließend wieder plan auf dem Tisch positionieren, ohne dass es ins Rutschen kommt. Das ist besonders für Netzwerk-Partys überaus praktisch. Die Reibwiderstände des Pads könnten allerdings gern noch einen Tick geringer ausfallen.

Die eigenwillige, tropfenähnliche Form begrenzt die nutzbare Fläche des Control-Freak-Pads von Madmouse auf rund 240x200 mm. Damit ist das Hartplastikteil nur für High- und Mid-Sense-Spieler geeignet. Die Ergonomie des rutschfesten Pads ist trotz der geringen Höhe von 5 Millimetern nicht optimal, da die Kante am unteren Ende trotz der Abrundung am Unterarm leicht drückt und reibt. Die extrem glatte und abnutzungsfreie Leichtlaufoberfläche garantiert äußerst geringe Start- und Reibwiderstände. Trotzdem büßt der Spieler nicht an Kontrolle oder Präzision ein.

Die neue, mit dem Kürzel NG (Next Generation) versehene Speed-Pad-Version besitzt nicht nur die Form des Vorgängers, es stehen auch nach wie vor 300x240 mm Arbeitsfläche zur Verfügung. Das reicht für alle, die mit einer hohen oder mittleren Maussensitivität spielen. Die Höhe beträgt erneut 4 mm. Allerdings wurde der Randradius der Hartplastik-Mausunterlage vergrößert und der Anstiegswinkel abgeflacht. Das garantiert eine sehr gute Ergonomie. Auch die neue Oberfläche überzeugte in unserem

Test mit sehr geringen Start- und Reibwiderständen.

Sharkoons Stoffmatte 1337 Gaming Mat Aqua trägt die Bezeichnung XL zu Recht, denn mit einer Nutzfläche von 443x353 mm ist die Mausunterlage so großzügig dimensioniert, dass für jeden Spielertyp ausreichend Platz zur Verfügung steht. Die Ergonomie des Pads ist sehr gut: Es ist zum einen nur 2 mm hoch, zum anderen liegen Handballen, Handgelenk und ein Teil des Unterarms bequem auf der weichen Oberfläche. Ein weiterer Pluspunkt: Die Start- und Reibwiderstände des absolut rutschfesten Pads sind sehr gering, ohne dass der Spieler an Präzision einbüßt. Ein Top-Produkt mit einem angenehm niedrigen Preis.

Die aus Polycarbonat gefertigte Nutzfläche besitzt beim F-Series F10.S Large von Func Industries eine großzügige Breite von 424 mm. Das freut den Low-Sense-Spieler, der aufgrund der niedrigen Maussensitivität besonders viel Platz auf der Unterlage braucht. Mit einer Höhe von nur 1,5 mm ist das Pad nicht nur der flachste Vertreter im Testfeld, sondern besitzt auch eine optimale Ergonomie. Ein nettes Extra ist die mitgelieferte Kabelhalterung, die ein Mousebungee ersetzt und an das hintere Ende der Matte geklemmt wird. Die Widerstände fallen extrem gering aus und lassen die Maus mit minimalem Kraftaufwand über das Pad gleiten, ohne die Präzision zu beeinträchtigen.

Der kleinste Vertreter in unserem Testfeld überzeugt mit einer sehr guten Ergonomie. Das Gamepad Precision Basic von Revoltec hat eine angenehm weiche Stoff-Nutzfläche. Die Kante am hinteren Ende stört nicht. In puncto Präzision liefert das besonders günstige Pad keinen Grund zur Beanstandung. Allerdings könnten die Widerstände wie beim Corepad C1 Medium noch eine Spur geringer sein. Dafür liegt die Betriebslautstärke, wenn Sie die Maus über das Pad schieben, bei unschlagbar niedrigen 0,5 Sone. ❑

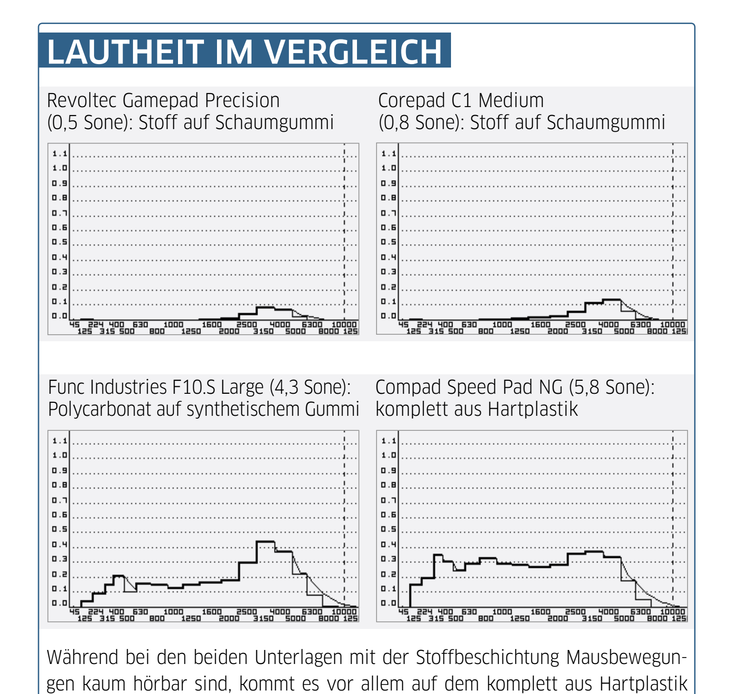
FAZIT: MAUSPADS

Wer die von uns positiv bewertete Größe mag und mit einer Stoffoberfläche optimal zurechtkommt, erwirbt mit dem Sharkoon-Pad die ideale Unterlage für seine Spielermaus. Auch die restlichen Testkandidaten liefern wenig Grund zur Beanstandung, das untermauern die durchweg guten Wertungsnoten.

MATERIALVERGLEICH

Stoff auf Schaumgummi	Komplett aus Hartplastik	Hartplastik-Schicht auf Schaumgummi
+ Geräuschentwicklung sehr niedrig + Start- und Reibwiderstände gering − Nur Trockenreinigung − Abnutzung hoch	+ Pads sind robust und auch bei grober Verschmutzung gut zu reinigen + Geringe Abnutzung − Mausfüßchen nutzen ab	+ Pads sind meist sehr flach + Geringe Abnutzung + Sehr geringe Start- und Reibwiderstände − Lautstärke unter Umständen zu hoch

LAUTHEIT IM VERGLEICH



Während bei den beiden Unterlagen mit der Stoffbeschichtung Mausbewegungen kaum hörbar sind, kommt es vor allem auf dem komplett aus Hartplastik gefertigten Pad zu einer sehr hohen Geräuschentwicklung.

MAUSPADS	PC Games TOP-PRODUKT 1,45 11/2007							PC Games PREIS-LEISTUNG 1,87 11/2007
Produkt	**1337 XL Gaming Mat Aqua**	**Raptor Gaming P8 DS**	**F10.S Large**	**Control Freak**	**Speed Pad NG**	**Steelpad 5L**	**Corepad C1 Medium**	**Gamepad Precision Basic**
Hersteller/Vertrieb	Sharkoon	Raptor Gaming	Func Industries	Madmouse	Compad	Steel Series (DK)	Corepad (NL)	Revoltec
Webseite	www.sharkoon.de	www.raptor-gaming.de	www.indiweb.de	www.madmouse.de	www.com-pad.com	www.steelseries.com	www.indiweb.de	www.listan.net
Preis	Ca. € 13,-	Ca. € 23,-	Ca. € 28,-	Ca. € 25,-	Ca. € 20,-	Ca. € 25,-	Ca. € 16,-	Ca. € 10,-
Preis-Leistungs-Verhältnis	Sehr gut	Gut	Gut	Gut	Gut	Befriedigend	Gut	Sehr gut
Ausstattung:	**1,50**	**1,50**	**1,50**	**1,90**	**1,80**	**1,70**	**1,60**	**1,80**
Größe Nutzfläche/Gewicht	443x353 mm/ca. 218 g	366x257 mm/ca. 170 g	424x270 mm/ca. 272 g	240x200/ca. 246 g	300x240 mm/ca. 298 g	379x270 mm/ca. 392 g	320x290 mm/ca. 202 g	285x230 mm/ca. 124 g
Zahl der Nutzflächen	Eine	Zwei	Eine	Eine	Eine	Eine	Eine	Eine
Material	Stoff auf Schaumgummi	Stoff und Teflon auf Schaumgummi	Polycarbonat auf synthetischem Gummi	Leichtlauf-Oberfläche auf Hartplastik	Komplett aus Hartplastik	Kunststoff-in-Stoff auf Schaumgummi + Hartplastik	Stoff auf Schaumgummi	Stoff auf Schaumgummi
Höhe	2 mm	2 mm	1,5 mm	5 mm	4 mm	4 mm	4 mm	3,5 mm
Antirutschbeschichtung	Komplette Rückseite	Antirutschmatte	Komplette Rückseite	Gumminoppen	Gummring am Rand	Gummi-Elemente	Komplette Rückseite	Komplette Rückseite
Eigenschaften	**1,70**	**1,80**	**1,50**	**1,70**	**1,50**	**1,70**	**1,60**	**1,70**
Ergonomie (Höhe)	Sehr gut	Befriedigend	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut	Sehr gut
Rutschfestigkeit	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Abnutzung	Gering	Gering/sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Gering	Gering
Reinigung	Trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Feucht und trocken	Trocken
Geeignet für Spielertyp	High-, Mid- und Low-Sense	High-, Mid- und Low-Sense	High-, Mid- und Low-Sense	High- und Mid-Sense	High- und Mid-Sense	High-, Mid- und Low-Sense	High- und Mid-Sense	High- und Mid-Sense
Leistung	**1,35**	**1,35**	**1,50**	**1,55**	**1,70**	**1,75**	**1,95**	**1,95**
Präzision	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut
Startwiderstand	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Gering	Gering	Gering
Reibwiderstand	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Sehr gering	Gering	Gering	Gering
Kompatibilitätsprobleme*	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine	Keine
Geräuschentwicklung im Betrieb**	Ca. 0,8 Sone	Ca. 2,7/0,9 Sone (Teflon/Stoff)	Ca. 3,5 Sone	Ca. 1,9 Sone	− Ca. 5,6 Sone	Ca. 1,6 Sone	Ca. 0,7 Sone	+ Ca. 0,5 Sone
FAZIT	**Wertung: 1,45**	**Wertung: 1,47**	**Wertung: 1,50**	**Wertung: 1,65**	**Wertung: 1,68**	**Wertung: 1,73**	**Wertung: 1,81**	**Wertung: 1,87**

* Gemessen mit zehn Testmäusen ** Gemessen mit Logitech MX1000 (168 g)

Hardware-Referenzen

Nur vom Feinsten: Die Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.

▶ = Preis-Leistungs-Tipp

GRAFIKKARTEN

* Durchschnittswert aus **Gothic 3** und **Battlefield 2142** ** Abgewertet *** Die Zahl der Pixel-Shader-ALUs/Vertex-Shader-Einheiten ist wesentlich für die Leistung einer Grafikkarte verantwortlich.

Hinweis: Wir listen von neuen Chipsätzen nur die besten Modelle in der Testtabelle auf. Damit schaffen wir Platz für günstigere Grafikkarten.

AGP-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Gecube HX195XTGA3-D3	ca. € 180,-	Radeon X1950 XT	256 DDR3 (1,4 ns)	648/702 MHz	48/8	3,9/3,9 Sone	44,3 Fps	36,5 Fps	2,96
▶ Powercolor Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/682 MHz	36/8	1/1 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,99
Gecube Radeon X1950 Pro	ca. € 140,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 (1,4 ns)	574/689 MHz	36/8	4,4/4,4 Sone	40 Fps	30,5 Fps	3,29
MSI NX7800 GS-TD256	ca. € 200,-	Geforce 7800 GS	256 DDR3 (1,4 ns)	375/600 MHz	32/6	1,1/2,9 Sone	21,9 Fps	16 Fps	3,39**
Leadtek Winfast A7600 GT TDH	ca. € 100,-	Geforce 7600 GT	256 DDR3 (1,4 ns)	560/700 MHz	24/5	0,5/1,2 Sone	21,5 Fps	15,5 Fps	3,57**

PCI-Express-Karten

	Preis	Grafikchip	Speicher (MB)	Takt (Chip/RAM)	PS-ALUs/VS***	Lautheit (2D/3D)	1.280x1.024, kein AA/AF*	1.280x1.024, 4x AA/8:1 AF*	Wertung
Asus EN8800ULTRA/G/HTDP	ca. € 590,-	Geforce 8800 Ultra	768 DDR3 [0,8 ns]	612/1.080 MHz	128/max. 128	0,7/2,2 Sone	82 Fps	80,5 Fps	1,46
Gainward Bliss 8800 GTX	ca. € 470,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,8/1,2 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Leadtek Winfast PX8800 GTX TDH	ca. € 450,-	Geforce 8800 GTX	768 DDR3 [1,1 ns]	575/900 MHz	128/max. 128	0,7/1,1 Sone	76 Fps	73,5 Fps	1,59
Asus EN8800GTS	ca. € 350,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,00
Leadtek Winfast PX8800 GTS TDH	ca. € 310,-	Geforce 8800 GTS	640 DDR3 [1,2 ns]	513/792 MHz	96/max. 96	0,6/0,7 Sone	64 Fps	55 Fps	2,02
▶ MSI NX8800 GTS T2D320E	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/837 MHz	96/max. 96	0,7/1 Sone	69 Fps	60,5 Fps	2,04**
Foxconn GF8800 GTS/320	ca. € 270,-	Geforce 8800 GTS	320 DDR3 [1,2 ns]	575/900 MHz	96/max. 96	0,7/0,9 Sone	68 Fps	59,5 Fps	2,04**
Asus EAH2900XT/G/HTVD/512M	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR3 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,30
MSI RX2900XT-VT2D512E-HD	ca. € 350,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR3 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,3 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,32
Sapphire HD2900 XT	ca. € 320,-	Radeon HD2900 XT	512 DDR4 [1 ns]	743/828 MHz	320/64	0,3/3,4 Sone	61 Fps	42,5 Fps	2,32
Powercolor X1950 Pro	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	594/695 MHz	36/8	0,9/0,9 Sone	40,3 Fps	30,9 Fps	2,85
Asus EAX1950PRO/HTDP/256M/A	ca. € 130,-	Radeon X1950 Pro	256 DDR3 [1,4 ns]	581/702 MHz	36/8	0,2/0,2 Sone	40 Fps	30,5 Fps	2,95
Xfx Geforce 7950 GT 570 M Extreme	ca. € 310,-	Geforce 7950 GT	512 DDR3 [1,4 ns]	570/730 MHz	48/8	Passiv	39 Fps	28,5 Fps	2,96**
MSI NX8600GTS-T2D256EZ-HD	ca. € 160,-	Geforce 8600 GTS	256 DDR3 [1 ns]	675/1.008 MHz	32/max. 32	Passiv	34 Fps	27,5 Fps	3,07

MAINBOARDS

Sockel 775 - Core 2 Duo, Core 2 Extreme, Core 2 Quad, Pentium Dual-Core, Celeron

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
▶ Gigabyte P35-DS3P	ca. € 120,-	P35	F4/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,41
Gigabyte P35C-DS3R	ca. € 120,-	P35	F2/1.1	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA, DDR2- und DDR3	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,45
Asus P5W DH Deluxe	ca. € 140,-	975X	0701/1.02G	3	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi, Fernb.	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte 965P-DS3P	ca. € 120,-	P965	F4/2.0	2	x16 (2), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	8x SATA. 1x Firewire, Dual-BIOS	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,46
Asus Commando	ca. € 160,-	P965	0702/1.00G	4	x16 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, LCD, Spiel	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,48
Asus P5N-E SLI	ca. € 100,-	Nforce 650i SLI	0602/1.01G	2	x16 (2), x1 (1)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,61
Gigabyte 965P-DS3 v1.0	ca. € 85,-	P965	F3/1.0	3	x16 (1), x1 (3)	1x 1.000 MBit/s	6x SATA	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,71
MSI P965 Neo-F	ca. € 75,-	P965	1.3/1.1	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,02
Asrock 775i65G R2.0	ca. € 40,-	865G	2.5/2.03	3	-	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Mangelhaft	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,40
Asrock 4CoreDual-VSTA	ca. € 50,-	PT880 Ultra	1.30/1.00	4	x16(1)	1x 100 MBit/s	2x SATA, AGP-Steckplatz	Ausreichend	Passiv	Bestanden	Bestanden	2,43

Sockel AM2 - Sempron, Athlon 64, Athlon 64 FX, Athlon 64 X2

	Preis	Chipsatz	BIOS/Platine	PCI	PCI-E	Netzwerk	Ausstattung	Übertaktung	Kühlung	RAM-Kompa.	Stabilität	Wertung
Asus M2N32-SLI Deluxe WiFi	ca. € 130,-	Nforce 590 SLI	0504/1.03G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	7x SATA, 2x Firewire, Wifi	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,37
Asus M2N32-SLI Prem. Vista	ca. € 150,-	Nforce 590 SLI	0109/1.00G	2	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, Screen Duo	Sehr gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,43
Asus Crosshair	ca. € 190,-	Nforce 590 SLI	0121/1.04G	3	x16 (2), x4 (1), x1 (1)	2x 1.000 MBit/s	8x SATA, 2x Firewire, LCD-Poster	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,46
Gigabyte M57SLI-S4	ca. € 80,-	Nforce 570 SLI	F5/1.0	2	x16 (2), x1 (3)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 1x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,47
▶ Gigabyte M55S-S3	ca. € 65,-	Nforce 550	F5/1.1	2	x16 (1), x1 (4)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA, 1x Firewire	Sehr gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,55
Abit KN9 SLI	ca. € 95,-	Nforce 570 SLI	1.2/1.00	2	x16 (2), x1 (2)	2x 1.000 MBit/s	6x SATA, 2x Firewire, Mauspad	Befriedigend	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,56
Asus M2R32-MVP	ca. € 80,-	RD580/SB600	0607/1.02G	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	5x SATA, 2x Firewire	Gut	Passiv	Bestanden	Bestanden	1,59
Abit KN9	ca. € 55,-	Nforce4 Ultra	1.1/1.000	3	x16 (1), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	1,7 Sone	Bestanden	Bestanden	1,63
MSI K9N4 SLI	ca. € 70,-	Nforce 500 SLI	1.2/1.0	2	x16 (2), x1 (2)	1x 1.000 MBit/s	4x SATA	Gut	Heatpipe	Bestanden	Bestanden	1,71

ARBEITSSPEICHER DDR-SDRAM

* Stabile Latenzen DDR400, 2,6 Volt; ** Stabile Latenzen DDR500, 2,8 Volt
*** Stabile Latenzen DDR2-667/800; **** Stabile Latenzen DDR2-1066, 2,2 Volt

DDR-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR400*	Stabile Latenzen DDR500**	Wertung
G.Skill F1-3200PHU2-2GBNS	ca. € 95,-	2x 1.024 MB, DDR400	2,5-3-3-6	220 MHz DDR, 2,7 Volt	2,5-3-3-6	Nicht möglich	1,99
▶ Qimonda HYS64D64320GU-5-B	ca. € 25,-	1x 512 MB, (DDR400)	3-3-3-8	230 MHz DDR, 2,6 Volt	2,5-3-3-7	Nicht möglich	2,11

DDR2-RAM

Hersteller/Modell	Preis	Speichertyp	Garantierte Latenzen	Stabiler Takt	Stabile Latenzen DDR2***	Stabile Latenzen DDR2****	Wertung
Corsair TWIN2X2048-8888C4DF	ca. € 570,-	2x 1.024 MB, DDR2-1111	4-4-4-12	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-3-3-5, 1T	4-4-4-12, 2T	1,51
OCZ OCZ2TA1000VX22GK	ca. € 160,-	2x 1.024 MB, DDR2-1000	4-4-4-15	580 MHz DDR, 2,4 Volt	3-4-3-9, 1T	4-4-4-12, 2T	1,63
MSC Cell Shock CS2110650	ca. € 55,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	580 MHz DDR, 2,3 Volt	3-3-3-5, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
Corsair TWIN2X2048-8500C5D	ca. € 190,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	570 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,66
OCZ Reaper OCZ2RPR10662GK	ca. € 160,-	2x 1.024 MB, DDR2-1066	5-5-5-15	560 MHz DDR, 2,3 Volt	4-4-4-12, 1T	5-5-5-15, 2T	1,69
▶ MDT DIMM Kit 2048MB PC2-6400U	ca. € 70,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	480 MHz DDR, 1,8 Volt	5-5-5-15, 2T	Nicht möglich	2,05
A-DATA Vitesta DIMM Kit 2048MB	ca. € 75,-	2x 1.024 MB, DDR2-800	5-5-5-18	470 MHz DDR, 2 Volt	5-5-5-18, 1T	Nicht möglich	2,06
Aeneon AET760UD00-30D	ca. € 35,-	1x 1.024 MB, DDR2-667	5-5-5-15	440 MHz DDR, 2,1 Volt	4-4-4-12, 1T	Nicht möglich	2,12

EMPFEHLUNGEN DER HARDWARE-REDAKTION

NFORCE 650I ULTRA



Die im Nvidia-Referenzdesign gebaute Nforce-650i-Ultra-Platine bietet eine sehr gute Leistung und recht ordentliche Werte in den Bereichen Stromverbrauch und Hitzeentwicklung. Übertaktungsprofis greifen aber zu Platinen mit P35-Chip, die mehr Spielraum bieten.

Hersteller: EVGA
Preis: Ca. € 90,-
Website: www.evga.de

WERTUNG: 1,81

STEELSOUND 4H
Das 196 Gramm leichte Headset hat einen bequemen Sitz und eignet sich mit seiner guten Sprachqualität vor allem für Clan-Partien und längere Spieleinsätze, aber weniger zum Musikhören.

Hersteller: Steel Series
Preis: Ca. € 35,-
Website: www.steelseries.com

WERTUNG: 1,99

„THORSHAMMER"
Das sehr edle System von Wielander bietet eine gute Leistung zum fairen Preis. Die High-End-Ausstattung enthält auch zwei 500-GB-Festplatten und eine Physx-Karte.

PC Games TOP-PRODUKT 11/2007 1,87

Hersteller: E-Bug
Preis: Ca. € 2.500,-
Website: www.bugcomputer.de

WERTUNG: 1,87

FLÜSSIGKRISTALLBILDSCHIRME (LCD)

19 Zoll	Preis	Anschluss	Reaktionszeit	Bildschärfe	Farbbrillanz	Regelbereich Helligkeit	Besonderheiten	Wertung
▶ Benq FP93GX	ca. € 225,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	35 bis 260 cd/m	-	1,71
Samsung Syncmaster 960BF	ca. € 200,-	DVI-I	16 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	90 bis 260 cd/m	Software-OSD	1,76
Viewsonic VX922	ca. € 210,-	D-Sub, DVI-D	14 ms	Sehr gut	Gut bis sehr gut	65 bis 280 cd/m	-	1,80
Breitbild (16:10-Format)	**Preis**	**Anschluss**	**Reaktionszeit**	**Bildschärfe**	**Farbbrillanz**	**Regelbereich Helligkeit**	**Besonderheiten**	**Wertung**
Eizo Flexscan S2410W (24 Zoll)	ca. € 1.080,-	2x DVI-I	18 ms	Sehr gut	Sehr gut	75 bis 370 cd/m	USB-Hub	1,68
Benq FP241W (24 Zoll)	ca. € 790,-	D-Sub, DVI-D (HDCP), S-Vid.	19 ms	Sehr gut	Sehr gut	106 bis 408 cd/m	USB-Hub	1,77
▶ Asus MW221U (22 Zoll)	ca. € 275,-	D-Sub, DVI-D	18 ms	Sehr gut	Gut	55 bis 220 cd/m	Lautsprecher	1,92

FESTPLATTEN

* Gemessen mit HDTach/** Anwendungs-Benchmark des Testprogramms h2benchw. Je mehr Punkte, desto besser.

	Preis	Interface	Größe	U/min	Lautheit (Normal/Seek)	Zugriffszeit	Cache	Transfer Lesen*/Schreiben*	Anwendungsindex**	Wertung
WD Raptor WD1500ADFD-00NLR0	ca. € 170,-	SATA I	143,1 GB	10.000	0,2 Sone/1,1 Sone	8,2 ms	16 MB	78,1/66,7 MB/s	39,9	1,74
▶ Samsung Spinpoint T HD501LJ	ca. € 85,-	SATA II	465,8 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	13,9 ms	16 MB	63,2/63 MB/s	31,4	1,90
WD Caviar SE WD4000KS	ca. € 80,-	SATA II	372,6 GB	7.200	0,2 Sone/0,4 Sone	12,9 ms	16 MB	61,4/61,4 MB/s	27,9	2,06

SOUNDSYSTEME

Stereo	Preis	Lautsprecher	Leistung RMS	Verkabelung	Hochtonbereich	Mitteltonbereich	Tieftonbereich	Wertung
Dynaudio MC 15	ca. € 1.000,-	2	Keine Angabe	Einfach	Sehr gut	Sehr gut	Sehr gut	1,38
Logitech Z-2300	ca. € 110,-	2+1	200 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,66
▶ Speed Link Gravity 2.1 SL-8231	ca. € 40,-	2+1	28 Watt	Einfach	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Gut	1,90
Mehrkanal	**Preis**	**Lautsprecher**	**RMS (Subwoofer)**	**RMS (Satelliten)**	**Hochtonbereich**	**Mitteltonbereich**	**Tieftonbereich**	**Wertung**
Teufel Concept E Magnum Power Ed.	ca. € 160,-	5+1	300 Watt	Je 40 Watt	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	Sehr gut	1,54
Creative Gigaworks S750	ca. € 330,-	7+1	700 Watt	Je 70 Watt	Sehr gut	Sehr gut	Gut bis sehr gut	1,56
▶ Philips MMS460, 5.1	ca. € 70,-	5+1	30 Watt	Je 10 Watt	Gut	Gut bis sehr gut	Gut bis sehr gut	1,85

SOUNDKARTEN

	Preis	Soundchip	Ausgänge	CPU-Belastung 3D-Sound	Spieleunterstützung	Klangeigenschaften	Wertung
▶ Creative SB X-Fi Xtreme Music	ca. € 65,-	X-Fi	3x Line-Out, digital	Sehr gering	Sehr gut	Sehr gut	1,28
Terratec Aureon 7.1 Universe	ca. € 150,-	ICE 1724 Envy 24	4x Line-Out, 1x MIDI, digital	Gering	Gut	Sehr gut	1,70
Razer Barracuda AC-1 Gaming Audio Card	ca. € 160,-	Razer-Eigenentwicklung	4x Line-Out, digital, HD-DAI	Gering	Gut	Sehr gut	1,78

MÄUSE

	Preis	Tasten	Abtastung	Anschluss	Auflösung	Gewicht	Spielertauglich	Schnurlos	Wertung
Microsoft Habu	ca. € 40,-	6 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	2.000 Dpi	120 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,48
Razer Deathadder	ca. € 50,-	5 + Scrollrad	Optisch (Laser)	USB	1.800 Dpi	100 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54
▶ Logitech MX 518	ca. € 35,-	7 + Scrollrad	Optisch (LED)	USB	1.600 Dpi	110 Gramm	Uneingeschränkt	Nein	1,54

TASTATUREN

	Preis	Anschlag	Layout	Anschluss	Zusatztasten	Handballenablage	Spielertauglich	Wertung
Logitech G15	ca. € 60,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33 + LCD	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,72
Logitech G11	ca. € 35,-	Sehr gut	Full-Size/normal	USB	33	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,76
▶ Revoltec Fightboard	ca. € 30,-	Gut	Full-Size/normal	USB	21	Vorhanden	Uneingeschränkt	1,86

SPIELE-RECHNER IM EIGENBAU

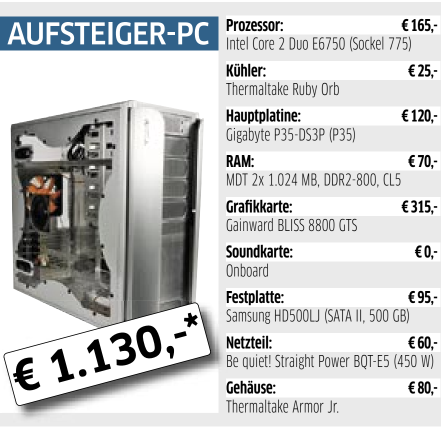
* Die Kosten beinhalten eine Pauschale von 200 Euro für DVD-Brenner, Maus, Tastatur und Windows-Lizenz.

EINSTEIGER-PC



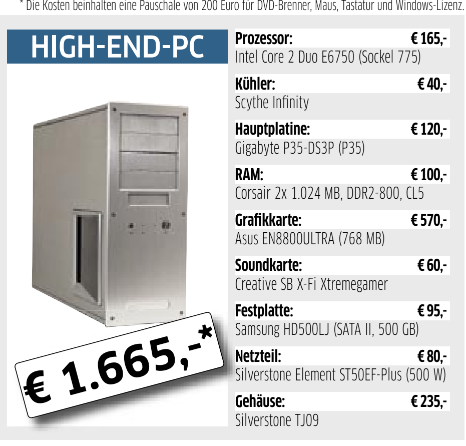
Komponente	Preis
Prozessor: AMD Athlon 64 4000+ (Sockel AM2)	€ 60,-
Kühler: Glacialtech Igloo 7310 Light	€ 10,-
Hauptplatine: MSI K9N Neo-F (Nforce 550)	€ 60,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR-800, CL5	€ 70,-
Grafikkarte: Sapphire Radeon X1950 Pro	€ 120,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung SP2504C (SATA II, 250 GB)	€ 50,-
Netzteil: Cooler Master Extremepower (430 Watt)	€ 45,-
Gehäuse: Sharkoon Rebel 9 Economy	€ 40,-

AUFSTEIGER-PC



Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	€ 165,-
Kühler: Thermaltake Ruby Orb	€ 25,-
Hauptplatine: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 120,-
RAM: MDT 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 70,-
Grafikkarte: Gainward BLISS 8800 GTS	€ 315,-
Soundkarte: Onboard	€ 0,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 95,-
Netzteil: Be quiet! Straight Power BQT-E5 (450 W)	€ 60,-
Gehäuse: Thermaltake Armor Jr.	€ 80,-

HIGH-END-PC

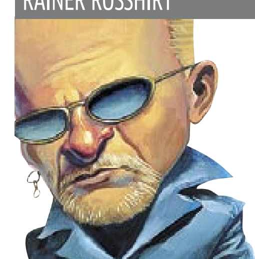


Komponente	Preis
Prozessor: Intel Core 2 Duo E6750 (Sockel 775)	€ 165,-
Kühler: Scythe Infinity	€ 40,-
Hauptplatine: Gigabyte P35-DS3P (P35)	€ 120,-
RAM: Corsair 2x 1.024 MB, DDR2-800, CL5	€ 100,-
Grafikkarte: Asus EN8800ULTRA (768 MB)	€ 570,-
Soundkarte: Creative SB X-Fi Xtremegamer	€ 60,-
Festplatte: Samsung HD500LJ (SATA II, 500 GB)	€ 95,-
Netzteil: Silverstone Element ST50EF-Plus (500 W)	€ 80,-
Gehäuse: Silverstone TJ09	€ 235,-

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



„Man meint, dass Einkaufen einfach wäre. Doch hier lauern Fallen, an denen Beziehungen zu Grunde gehen!"

Nachdem ich in der vergangenen Ausgabe etwas näher auf einen Besuch bei Ikea eingegangen bin, erhielt ich viele Zuschriften von Frauen, die ähnliche Erlebnisse mit ihren Männern hatten, was oft eklatante Einschnitte in die Vertrauensbasis der Beziehung zur Folge hatte. Dabei könnte doch alles so locker und unkompliziert sein! Einkäufe, gleich welcher Art, werden zumeist von Frauen getätigt. Man verzeihe mir dieses Vorurteil. Wenn Männer einkaufen, dann meist nur, weil sie von ihren Frauen dazu gezwungen wurden; manchmal begleiten sie sie auch aus schlechtem Gewissen. Genau hier könnte das schöne Geschlecht (gemeint sind die Frauen) beziehungsfestigend eingreifen, indem es einige wenige, simple Sicherheitsmaßnahmen verinnerlicht. Da wäre zunächst einmal das Aldi-Trauma. Niemals einen Mann allein zu Aldi schicken! Orientierungslos irrt der Arme durch die Gänge, den ängstlichen Blick stets auf den Einkaufszettel gerichtet, der ihm jedoch nur unzureichend Hilfestellung bietet. Selbst einfache Kommandos („Nimm die Halbfettmargarine") überfordern ihn und das Umherirren in den Katakomben kostet ihn mehr Kalorien, als er durch den meist nur in Rudimenten ausgeführten Einkauf wieder aufnehmen könnte. Dass er Hygieneartikel für Damen mitbringt, ist sowieso undenkbar, da er es niemals wagen würde, sie an der Kasse aufzulegen – falls er sie denn überhaupt findet. Wahrscheinlich liest er eh nur „mit Flügeln" und bringt etwas Fernsteuerbares aus der Sonderverkaufsnische mit.

Der absolute GAU für eine Beziehung ist es aber, wenn er gezwungen wird, sein Weib zu Douglas zu begleiten. Allein käme ein Mann nämlich niemals auf die Idee, diese oder eine andere Parfümerie zu betreten. Wozu sollte er auch? Hier gibt es nichts zu kaufen, was ihn auch nur im Mindesten interessieren würde oder von dessen Existenz er bisher mehr als nur eine vage Ahnung hatte. Gleich im Eingangsbereich wird ihn die entgegenschlagende olfaktorische Kakofonie derart einschüchtern, dass er zu weiterer Kommunikation nur eingeschränkt fähig ist. In der Anfangsphase werden sich seine Bekundungen noch auf „raus", „weg" und „urgs" beschränken. Sollte er jedoch anfangen, von „frischem Duft" oder gar „Serie für moderne Männer" zu faseln, haben Sie, meine Dame, es eindeutig übertrieben. Und wenn er sich alsbald liebevoll dem eigenen Geschlecht zuwendet, tragen Sie allein die Verantwortung. Dabei wäre die Lösung doch so einfach! Solche Läden befinden sich, aus gutem Grund, meist in der Innenstadt, unweit von einem Elektrofachmarkt. Hier kann der Partner problemlos für die Dauer des Einkaufs geparkt werden und ist hinterher sogar noch in der Lage, zusammenhängende Sätze zu bilden, auch wenn Sie deren Inhalt kaum interessieren dürfte. Zumindest hat er zwischenzeitlich keine Vorliebe für die weiblichen Angestellten von Douglas entwickelt oder – noch schlimmer – für deren Brüder. Eine Fortsetzung folgt unweigerlich!

E-MAIL & POST-ADRESSE

rr@pcgames.de

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Anhänger

Sehr geehrter Herr Rosshirt und Anhänger,

mir ist bewusst, das ich mit diesem Schreiben wieder auf besagtem Störfaktor meinerseits Anlass zur Diskussion biete, jedoch sehe ich es als (hoffe ich) letztes Mal als Notwendigkeit, diese Plage zur Gänze zu vernichten. Der FdM ist einer der wohl unkreativsten RGs der letzten Jahre und langsam schwindet die gute Meinung der deutschen Kreativabteilung von mir. Ihr habt doch noch mehr drauf, oder? Mit egoistischen Absichten, jedoch trotzdem freundlichen Grüßen aus Wien:

Emi, der wieder Spaß am Lesen an stillen Orten haben will!

Es ist eine alte Weisheit, dass es einfach ist zu kritisieren, solange man selbst keine kreativen Vorschläge bringen muss. Wie schön, dass Sie sich aufrichtig bemühen, diesen Sinnspruch zu bestätigen. Was wissen Sie denn über meinen Anhänger und was hat der mit dem Thema zu tun? Aber ich will die Gelegenheit nutzen und verrate zum ersten Mal (!), welchen Anhänger ich zu tragen pflege. Es handelt sich um eine gefasste Silbermünze. Eine Sonderprägung aus dem Jahr 1962 anlässlich des 400. Todestages von Götz von Berlichingen, deren Rückseite auch das berühmteste seiner Zitate ziert. Seit vielen Jahren ist dieser Talisman mir eine echte Lebenshilfe – heute mehr denn je. Nachdem dies geklärt wäre, müsste ich nur noch herausfinden, was unter einem „RG" zu verstehen ist.

Lebenshilfe

Hallo Mr. Rosshirt,

*meiner Ansicht nach habe ich was Schönes verdient. Bitte, bitte, lass es eine Hohes-Ende-Graka sein. Ausgabe 07/09, Seite 47, das Bild links unten ist spiegelverkehrt. Deswegen steht der spottende Soldier in Wahrheit links und nicht rechts. Die High-End Grafikkarte, am liebsten wäre mir eine 8800GTX aus dem Hause Sparkle, könnt ihr mir unter der Anschrift *von RR entfernt* zukommen lassen.*

Aller Achtung: Dmitri Lipnik

Da wir uns überwiegend im muttersprachlichen Bereich bewegen und mein Geburtsort quasi inländisch ist, kannst du dir den „Mister" schenken – um keine schlimmere Umschreibung zu verwenden. PC Games hilft bekanntlich in allen Lebenslagen und heute hilft sie sogar dir. Du kannst etwas sehr Wichtiges für dein weiteres Leben lernen! Und zwar lautet die Lekti-

ROSSIS RACHE AN **HERRN TACCO**

Rossi: Sehr geehrter Herr Tacco, vielen Dank für Ihre E-Mail und Ihrem Interesse an unserem Unternehmen. Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass wir eigentlich keine freiberuflichen „Spieletester, die unseren Redakteuren sagen, wie das Game so ist" einstellen, auch wenn Ihre verschiedenen Highscores durchaus eindrucksvoll zu lesen sind. Niemand bedauert dies so sehr wie ich, wo Sie sich doch solche Mühe mit Ihrer Bewerbung gegeben haben. Der wunderschöne lindgrüne Hintergrund Ihrer E-Mail erfreute mein Auge und die vielen lustigen, winkenden, kichernden und dämlich grinsenden Smileys müssen einfach gute Laune machen. Die angehängte Werbung hat mir bei wichtigen Kaufentscheidungen schon nennenswert geholfen. Ich habe keine Ahnung, wie es diese E-Mail geschafft hat, durch unseren Spam-Filter zu rutschen, aber wahrscheinlich hat nicht mal der geglaubt, was er da sieht. Und da Sie ganz sichergehen wollten, dass Ihr elektronisches Anschreiben auch auffällt, obwohl es optisch ja eh schon einem Überfall gleicht, haben Sie es sicherheitshalber gleich 36 Mal gesendet. Das nenne ich Umsicht. Ich habe mir die Freiheit genommen, jede dieser Mails mit diesem Text zu beantworten und Ihnen im Anhang auch jeweils einen Teil des Stadtplans von Wanne-Eickel mitgeschickt.

Mit freundlichen Grüßen:
Rainer Rosshirt

Eine Antwort auf dieses Schreiben steht leider noch aus.

Warnung: Jeder der mir mailt, muss damit rechnen, hier irgendwann einmal unaufgefordert zu erscheinen.

on, die du so oder so irgendwann einmal lernen musst, dass es für minimale Leistungen niemals eine nennenswerte Entlohnung gibt. Es gehört zu den Vorzügen meines Berufes, dass ich hin und wieder Kinderträume zerstören darf. Alle neune: RR.

FdM

Hallo Rossi!

Da ich eure tolle Zeitschrift regelmäßig lese, habe ich ihn gefunden, den Fehler des Monats. Er befindet sich in der PC Games 09/07, und zwar schon auf der dritten Seite! Im Editorial steht geschrieben: „... das Magazin mit der blau-weiß-gelben Raute ...“ Aber die sogenannte Raute ist in meinen Augen ganz klar ein Parallelogramm. Da ich diesen schwerwiegenden Fehler gefunden habe, möchte ich bitte einen Keks.

mfg Sven

Kurz nachgedacht und längst verschollenes Schulwissen hervorgekramt. Und siehe da – der Sven hat recht! Für alle, die jetzt etwas ratlos gucken, weil die Erinnerung an die eigene Schulzeit nur unzureichend bei dieser Frage behilflich ist: Eine Raute (auch Rhombus genannt) ist ein schiefwinkliges Viereck, bei dem alle Seiten gleich lang sind. Ein Parallelogramm ist ein konvexes ebenes Viereck, bei dem die gegenüberliegenden Seiten parallel sind. Ich bin entsetzt, dass uns dieser Fehler passiert ist. Im Gegensatz zu „Dmitri“ kannst du mit echtem Wissen Punkten und eine überaus liebenswerte Bescheidenheit ziert dich. Natürlich wird dir der gewünschte Keks umgehend zugestellt, wenn du mir noch zusätzlich deinen Absender mitteilst. Wenn ich dann noch das eine oder andere Spiel dazulege, stört dich das wohl hoffentlich nicht, oder?

Autogramm

Kann ich ein Autogramm haben? Danke.

Blutwolf666

Ich dachte, dass kein Mensch mehr Autogramme braucht, seit inzwischen ja wohl jeder nur noch am PC Zahlungen tätigt und Schecks ihre Bedeutung im Zahlungsverkehr verloren haben. Falls dem Ganzen ein anderer, mir bisher verborgener Sinn dahinter liegen sollte, erspart euch bitte diesbezügliche Erklärungen – ich bin nicht wirklich daran interessiert. Was mich hingegen manchmal interessiert, ist die Denkweise mancher Leute. Eine E-Mail mit diesem Wunsch, gesendet an die allgemeine Adresse des Verlages. Auf wen bezieht sich der Wunsch? Und wie sollten wir, wenn wir wollten, dem nachkommen? Sicherheitshalber alle 114 Mitarbeiter des Verlages unterschreiben lassen, das überformatige Dokument einscannen und als Anhang an meine Antwortmail mitschicken? Das ist mir dann doch zu kompliziert und ich habe in einer stark vereinfachten Form geantwortet. Inhalt: „Ja“ – natürlich verschickt von der seelenlosen Verlagsadresse.

Mine

Hallo Rossi,

vor langer Zeit war, zusammen mit meiner PC Games, ein Kugelschreiber als Werbegeschenk in meinem Briefkasten. Über diesen Kugelschreiber habe ich mich sehr gefreut und er leistete mir gute Dienste. Neulich jedoch wollte ich ihn benutzen und er schrieb nicht mehr! Die Mine war leer! Also machte ich mich daran, die Mine auszuwechseln. Dies ließ sich jedoch nicht bewerkstelligen, da der Stift nicht zu öffnen war! Ich versuchte alles, was möglich war, ohne den Stift zu zerstören, aber ich scheiterte. Ich bitte dich nun, mir einen neuen zu schicken.

Danke im Voraus: Andor

Soll ich jetzt wirklich gute Miene zum bösen Spiel machen? Wie schön, dass die letzten fünf Jahre an Ihnen so spurlos vorbeigegangen sind – so lange ist diese Aktion mit den Kugelschreibern nämlich her. Leider muss ich Ihnen mitteilen, dass Sie zwei Sachen übersehen haben. Wie Sie schon richtig bemerkten, handelte es sich um ein Werbegeschenk, wobei die Betonung auf dem letzten Teil des Wortes liegt. Einen Anspruch auf lebenslangen Support haben Sie damit nicht erworben. Und da sind wir schon beim zweiten Punkt. Ein Kugelschreiber ist bei sachgemäßem Gebrauch einem gewissen Verschleiß unterworfen, der keineswegs durch Garantiebestim-



RROBOT (ERSTES INTERAKTIVES MAGAZINADVENTURE)

Hier können Sie mich monatlich durch die Redaktion steuern, indem Sie mir Ihren Spielzug per E-Mail schicken. Ziel des Spiels ist es, Petra zu finden.

Postraum ist uninteressant. Nicht betreten, stattdessen Drehung nach rechts.

Ruth Stalke

Nach der Drehung sehen wir das, was man als „Eingangsbereich“ bezeichnet. Raus wollen wir aber nicht – weiter geht es rechts, links hinten und rechts hinten.


Position Vormonat

mungen abgedeckt ist. Bei Erlöschen der Farbabgabe des Geräts kann nur ein Gang in den örtlichen Schreibwarenfachhandel und anschließender Suche nach einer geeigneten Mine helfen, da wir keineswegs Ersatzteile für Werbegeschenke jahrelang archivieren. Die Möglichkeit, dass ein Software-Update helfen könnte, schließe ich aus, obwohl mich die Vorstellung durchaus erheitern könnte.

Erweiterbar

Lieber Rossi,

ich habe mir Die Sims 2 *von einem Kollegen ausgeliehen. Nun würde ich gerne wissen, ob ich mir eine oder mehrere der vielen Erweiterungen, die bereits erschienen sind, installieren kann, ohne das Spiel wirklich zu besitzen?*

P.S: Du bist voll cool, hast du wohl von deinem Heft geerbt.

Viele Grüße aus der Schweiz
von deinem Michael

Natürlich kannst du dir unendlich viele Erweiterungen installieren, ohne das Spiel zu besitzen. Du kannst dir ja auch beliebig viele Reifen kaufen, ohne ein Auto zu haben. Entschuldige die kurze Antwort, aber urplötzlich bin ich sehr, sehr urlaubsreif.

Blutsbruder

Servus,

zu deiner Anfrage, in welcher Ausgabe der Begriff USB erklärt wird. Hier ist die Antwort. Es war die Ausgabe 10/05. Hoffe, dass ich der Erste bin. Eine Frage hätte ich, wie schaut ein bayrisches Blutsbrüderritual aus? „Weißwürste, Brezen und Weißbier"?

Mit freundlichen Grüßen:
Martin Vorbuchner

Hallo, mein ahnungsloser Freund, ich freue mich, dir mitteilen zu dürfen, dass du tatsächlich der Erste gewesen bist, der die Frage richtig beantwortet hat (obligatorisch natürlich ohne Absender zum Verschicken des Preises) und du somit den ausgelobten Sonderpreis erhalten wirst. Offensichtlich sind dir bayrische Bräuche zwar fremd, aber deswegen denke ich nicht schlecht von dir. Ein „bayrisches Blutsbrüderritual" hat nichts mit Weißwurst oder Brezen zu tun und mit Bier auch nur rudimentär. Man setzt sich dazu gemütlich zusammen und breitet seine politischen Grundansichten vor dem Anderen aus, was unweigerlich zu heftigen Wortgefechten führt, auf deren Höhepunkt man mit Bierkrügen aufeinander einprügelt, bis sich die Kontrahenten blutend und glücklich in die Arme fallen und sich ewige Treue schwören, obwohl der Andere bescheuerte Ansichten hat. Wichtig hierbei: Es ist besondere Vorsicht angeraten, wenn ein Bayer zurückweicht. Er nimmt dann nämlich Anlauf!

Fehler

Tach,

ich bekomme das Spiel leider net zum laufen und ich weis net woran das liegt? Um baldige Antwort wäre ich sehr dankbar

Streuner

Sehr seltsam. Bei mir funktioniert das Spiel tadellos, obwohl auch ich nicht so ganz sicher bin, woran das liegen könnte. Spontan fallen mir aber zwei Dinge ein, an denen es liegen könnte. Zum einen ist mein Spiel vielleicht nicht dein Spiel? Diese Frage hätte einer näheren Erörterung bedurft. Und zum anderen ist mein PC nicht dein PC, wofür ich ausgesprochen dankbar bin. Mein PC pflegt nämlich stets das Verweigern der gestellten Aufgabe mit einer Fehlermeldung zu garnieren, die halbwegs aussagekräftig und bei der Lösung des Problems von eminenter Wichtigkeit ist. Mit autistischen Computern kenne ich mich leider nicht aus.

Abo

Hallo,

habe Abo bestellt und Geld wurde gestern von meinem Konto abgebucht. Was soll das?

Tim

Ich bin jetzt doch etwas ratlos, wie ich Ihre E-Mail zu verstehen habe. Dachten Sie, dass wir Ihnen Geld überweisen, nachdem Sie ein Abo bestellt haben? Leider sehen wir uns aus finanziellen Gründen gezwungen, für unsere Zeitschrift Geld zu verlangen, statt es zusätzlich beizulegen. Ist das ein Testlauf für ein Remake der versteckten Kamera? Ich bitte dringend diesbezüglich um Aufklärung.

ROSSIS LEXIKON

Rossipedia, das Lexikon der erklärungsbedürftigen Begriffe

(R) Redakteur, der



Nachtaktiver Höhlenbewohner, dessen Ordnungssinn sich auf Worte, aber nie auf Gegenstände beschränkt. Unter Einwirkung von Sonnenlicht und Frischluft nur eingeschränkt lebensfähig. Reagiert verschreckt auf Kontakte mit der richtigen Welt. Harmloser, freundlicher Zeitgenosse, solange sein Qi, das er selbst übrigen „Ping" nennt, erträgliche Werte aufweist.

ROSSI SHOPPT

Rossi testet jeden Monat ein Produkt auf seine eigene Verantwortung.

WristPC Keyboard

Tastatur zum Anschnallen

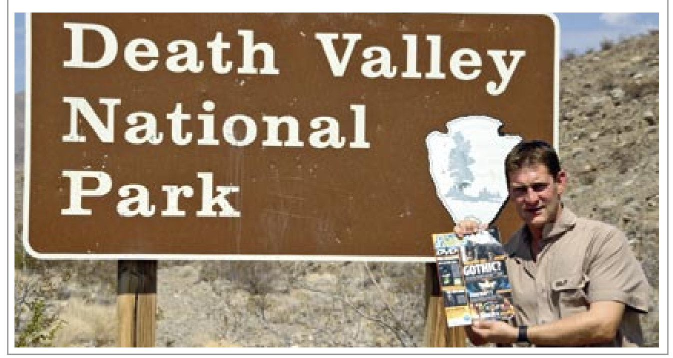
Eigentlich eine putzige Idee. Eine komplette Tastatur im Miniformat, die man sich an das Handgelenk schnallen kann. Der optische Eindruck ist auch wirklich hervorragend und man kommt sich vor wie Neo persönlich. Ehe man sich jedoch damit durch die Matrix hackt, sind etliche Fingerübungen nötig, um sich nicht lächerlich zu machen, aber dafür verleiht das Teil eine extrem wichtige Optik. Gäbe es nicht das dämliche USB-Kabel, das die Bewegungsfreiheit unschön einschränkt, wäre das WristPC Keyboard eine feine Sache. Mit dieser Reißleine ist es aber nur Menschen ohne weitschweifende Gestik zu empfehlen.
Quelle: www.l3sys.com/index.html.



LESER DES MONATS

Stefan Liebl hat wirklich alles, was man zum Überleben in extremen Gegenden benötigt.

Wer auch ein abgefahrenes Foto oder einen Screenshot aus einem Spiel et cetera hat – ihr kennt meine E-Mail-Adresse.



DAS GROSSE PC-GAMES-GEWINNSPIEL:

Mitmachen und gewinnen!



Die Preise stellt MSI zur Verfügung. Diese Verlosung findet mit unseren Schwestermagazinen PC Action, PC Games Hardware, SFT und Windows Vista: Das Offizielle Magazin statt.

Laptops von MSI

Das GX600-Gerät ist in der Extreme-Edition mit einem T7500 Core-2-Duo-Prozessor von Intel, 2 Gigabyte Arbeitsspeicher und einer schnellen 8600GT-DX-10-Grafikkarte von Nvidia ausgerüstet. Für klare Sicht ohne störende Reflexionen sorgt ein 15,4-Zoll-Bildschirm mit der „Anti Reflexion"-Technik von MSI. Um die Leistung nochmals aufzubohren, verfügt das Modell über eine Turbo-Taste. Drücken Sie diese, schnellt der Systemtakt um 20 Prozent in die Höhe – eine Extraportion Leistung steht bereit. Der Hersteller hat auch für eine adäquate Ausstattung gesorgt: Tribal-Design, Webcam, Full-HD-Fähigkeit und viele weitere Ausstattungsoptionen runden das Gewinnspielpaket ab. Gut für Spieler: Die „WASD"-Tasten sind farblich hervorgehoben.

5x | MSI GX600 Extreme

WERT: 8.000 EURO

SO MACHEN SIE MIT

Beantworten Sie unsere Preisfrage: Welchen praktischen Zusatzknopf besitzt das MSI-Notebook?

a) **Jim Knopf** b) **Tastentelefon** c) **Turbo-Taste** d) **Hosenknopf**

Per Internet: Wer sich kostenlos als Leser von PC Games auf pcgames.de registriert, landet automatisch in der Lostrommel. Alle Details lesen Sie auf pcgames.de/gewinnspiele.

Per Postkarte: Schicken Sie eine ausreichend frankierte Postkarte an: COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Stichwort „SMS-Gewinnspiel", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth.

Per SMS: Schicken Sie eine SMS mit dem Inhalt „PCG 58 x" an die Nummer Ihres entsprechenden Landes. Das x steht für den Buchstaben Ihres Lösungsvorschlags. Wer die Frage richtig beantwortet, nimmt an der Verlosung teil. * inkl. VF-D2-Anteil 0,12€/SMS

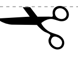
Deutschland	82098	(€ 0,49/SMS*)
Österreich	0900 700 800	(€ 0,50/SMS)
Schweiz	9292	(Sfr 0,70/SMS)

Treue-Gewinnspiel!

Community-Mitglieder von **pcgames.de** nehmen automatisch an diesem Gewinnspiel teil!
Sie möchten dabei sein? Gleich kostenlos registrieren:
pcgames.de/gewinnspiele

Teilnahmebedingungen für alle PC-Games-Gewinnspiele

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter der beteiligten Sponsoren sowie der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich oder per Mail benachrichtigt.
- Der Preis kann nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.
- Teilnahmeschluss ist der 7. November 2007.



Vollversion:
Blitzkrieg 1
(Anthology-Version)



Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 366 GHz
- 64 MB RAM
- 8 MB VGA
- Windows 98/2000/ ME/XP

Demo:
Legend:
Hand of God

Systemvoraussetzungen:
- CPU mit 2 GHz
- 1 GB RAM
- 512 MB VGA
- Windows XP/Vista

Video:
HALF-LIFE 2:
EPISODE TWO

Toppt Half-Life 2: Episode Two den durchwachsenen Vorgänger? In unserem Test-Video erfahren Sie es!

Vollversion (Seite 1)
Command & Conquer:
Der Tiberiumkonflikt
(SVGA-Version)

Vollversionen (Seite 2)
Ashampoo Anti-Virus Version 1.40
Blitzkrieg 1 (Anthology-Version)

Demos (Seite 1)
Everlight
Legend: Hand of God

Videos (Seite 2)
Alles Gute, PC Games!
GC 2007: **C&C3: Kanes Zorn**
GC 2007: **Enemy Territory: Quake Wars**
GC 2007:
PC Games Activity:
- Collage
- Riesenrad
- Rockstar
- Singstar
Im Interview: Smudo
Mafia 2
The Orange Box
- Half-Life 2: Episode Two
- Portal
- Team Fortress 2
Warhammer Online: Age of Reckoning
Wilkinson Cup

Mods & Maps (Seite 2)
Far Cry (dt.)
- Cleaning of Islands
Half-Life 2
- Age of Chivalry
Neverwinter Nights
- Asylum 2

Tools (Seite 1)
VLC Player
Wallpapers
Winzip

Bugfixes (Seite 1)
Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt XP-Patch
Command & Conquer 3 Tiberium Wars v1.08 (de)
Medieval 2: Total War v1.3 (int)
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v1.0004 (int)
Two Worlds Demo Update

PC Games
Wissen, was gespielt wird
PC Games 11/07
Vollversion: Blitzkrieg 1 (Anthology-Version)
DVD

www.pcgames.de
PC Games
Wissen, was gesp
DVD

2 VOLLVERSIONEN

COMMAND & CONQUER
Kult mit Kane: Das legendäre Echtzeit-Strategiespiel der Westwood Studios!

BLITZKRIEG
Herausforderndes Taktik-Spiel: Historische Schlachten, packende Missionen, detailgetreue Grafik!

60 MINUTEN VIDEOS
Mafia 2 • C&C 3-Add-on
Warhammer Online u.v.m.

10 SEITEN REPORTS
- Jagd auf Raubkopierer
- Gefahr Online-Sucht?

EARTH NO MORE
Das revolutionäre Projekt der Max-Payne-Schöpfer

DIE SIEDLER 6
Mehr Wuselfaktor denn je – aber Anno bleibt vorn!

11/07 | € 5,30
4 191278 205306 11
Österreich € 5,80; Schweiz sfr 10,50; Dänemark dkr 53,-; Griechenland, Italien, Frankreich, Spanien, Portugal € 7,20; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,20

16 usk

HALF-LIFE 2 THE ORANGE BOX
IM TEST Episode Two • Portal • Team Fortress 2
7 Seiten Testbericht + Video auf DVD! ab Seite 90

THE WITCHER
IM LESERTEST Starke Charaktere, düstere Story:
Das beste Rollenspiel seit Oblivion? ab Seite 82

UNIVERSE AT WAR
Star Wars: Empire at War war erst der Anfang:
Jetzt wird Berlin von Aliens attackiert... ab Seite 50

SCHRITT FÜR SCHRITT

Eine Schere, ein CD- bzw. DVD-Case und zwei Minuten Zeit – fertig ist die PC-Games-Hülle.



DVD-HÜLLE | Für DVD-Trays (wie sie für PC-Spiele verwendet werden) schneiden Sie das Einlegeblatt auf der Rückseite aus und schieben es unter die Folie – voilà!



CD-HÜLLE | Für Benutzer von Jewel-Cases sind die beiden Einleger auf dieser Seite vorgesehen. Das ausgeschnittene Titelblatt schieben Sie unter den Klarsicht-Deckel.



CD-HÜLLE – SCHRITT 2 | Entfernen Sie die Kunststoff-Halterung im Inneren und legen Sie das Inhaltsverzeichnis hinein. Halterung wieder eindrücken – fertig!

UMTAUSCH-COUPON

Name | Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Fehlerbeschreibung

Nr. der Ausgabe: 11/07

☐ PC Games DVD

Ein Umtausch ist nur gegen den Original-Coupon möglich

Bitte senden Sie den Umtausch-Coupon an folgende Adresse:

COMPUTEC MEDIA AG, Reklamation Dr.-Mack-Str. 77 90762 Fürth





PC Games 11/07 Vollversion: Blitzkrieg 1 (Anthology-Version)



PC Games 11/07

Vollversionen:
- Ashampoo Anti-Virus Version 1.40
- Blitzkrieg 1 (Anthology-Version)
- Command & Conquer: Der Tiberiumkonflikt (SVGA-Version)

Demos
- Everlight
- Legend: Hand of God

Video-Highlights
- Mafia 2
- The Orange Box
  - Half-Life 2: Episode Two
  - Portal
  - Team Fortress 2
- Warhammer Online: Age of Reckoning
- und vieles mehr


HANDYGAMES
Comic Kamasutra Best.Nr.38343
Steuere das Eros-Shuttle und beobachte das intime Liebespiel des Pärchens.
Mahjong Mountain Best.Nr.38546
Auf dem Berg sitzt ein alter Mann. Er wartet auf einen mutigen Entdecker, der würdig ist, die "Steine der Weisheit" zu überwinden.
Sexy Quarks - Stacy Best.Nr.38384
Top Star Stacy Silver zeigt sich sehr freizügig, Du kannst Dir ihre pics durch etwas Geschicklichkeit leicht verdienen.
Hot Girls Marta Best.Nr.38381
Hole dir die Slideshow mit der aufregenden Marta und erlebe erotischen Momente....
Cocktails for DUMMIES Best.Nr.38553
Entdecke über 120 Cocktailrezepte aus aller Welt, serviere die Drinks wie ein echter Barkeeper. Lerne die besten Cocktails genau wie ein Profi zu mixen!
Beach Dolls Best.Nr.38549
Heiße Babes und ein tolles Spielkonzept. Ziel ist es, alle Blasen zum Platzen zu bringen. Nach erfolgreichen Leveln zeigen die Girls alles!
Emanuelle Massage Best.Nr.38550
Verwöhne Emanuelle mit erotischen Massagetechniken. Sie wird dich auch verwöhnen!
HANDY UHREN
86000 86028 86018 86012 86010 86027 86008 86029 86003 86006
Kennzeichen Finder Best.Nr.38335
Langeweile im Stau? Mit unserem neuem Kennzeichenfinder-Game für Deutschland, Österreich und Schweiz nie wieder!!!
TOP WALLPAPER
ICH DENK NUR AN DICH
ICH BIN SINGLE UND HABE TROTZDEM SEX
GOD LOVES ME!
UP YOURS!
FEELIN' FRUITY
45005 42751 43947 43994 43974 45014
43967 43082 43946 45021 43085 43257 43923 43950
Hot Girls Sheila Best.Nr.38382
Hole dir die tabulose Slideshow mit Sheila. Sie zeigt dir einige erotische Positionen.
EROTIK WALLPAPER
49943 43061 43222 43728 43460 42746 43219 43459 43296
43805 49942 43217 43804 49939 43295 42930 49940 43304
Super TAXI Driver Best.Nr.38552
Fahre die verrücktesten Taxen der Welt. Kämpfe mit der Zeit, und kassiere viel Trinkgeld und Lob.
Das erste Produkt KOSTENLOS
Sende PGG+ die Bestellnummer per SMS an
+40% SPAREN
IN UNSEREM SPARABO BEI JEDER WEITEREN LIEFERUNG
87555**
Sex Xonix Best.Nr.38195
Erotisches Geschicklichkeitsspiel, als Belohnung warten ganz scharfe pics ....
EROTIK VIDEOS
32234 32214 32057 32255 32064 32038 32009 32071
32248 32236 32074 32008 32050 32239 32022 32034
32007 32252 32066 32049 32241 32067 32055 32243
Soccer Revolution Best.Nr.38379
Bringe den Gegner ins Abseits und Dein Fußballteam an die Spitze der Liga. Super!
69 Balls Blondies Best.Nr.38533
Hilf Pinky, Wäsche der sexy Lady einzusammeln. Du wirst mit scharfen Fotos für die Galerie belohnt!
Kein ABO
Einmalige Bestellung
Sende eine SMS mit AMB + Bestellnummer an
87555*
914***
0900-560330***
Telefonische Bestellung 0900-510 305 581 1,99€/Min
*4,99€ incl. VF. Lsl 12ct. zzgl. 12ct. D1 TPL (***AU: Max 4€/Produkt, CH: 6Fr/Produkt). Mit der Bestellung erhälst Du weitere Werbung aufs Handy. ** 1 SMS/Tag bei 2,99€/Produkt. Sende STOP AMB + Bestellnr. zum Beenden des Abos, bei Werbung Stop sende WSTOP an 84343
Tank Force Best.Nr.38478
Verteitige die Base mit Deinem Kampfpanzer. Wird Deine Base eingenommen hast Du verloren.
PERSONAL PICS
<NAME> HOT ASS!
FÜR IMMER <NAME>
<Name> <NR>
<Name> BAD BOY
<NAME>
Scheiß ... <Name>
<NAME> I Love You...
Fan von <Dein Verein>
42953 43134 43034 43065 42954 42489 42952 42784
SMS mit AMB + Bestellnummer und einem Namen an 86688* wie z.B.: AMB 43245 Ewa
Viele weitere Spiele und was läuft auf welchem Handy auf
WWW.HANDYSPIEL.DE



VOR ZEHN JAHREN

OKTOBER 1997

HARDWARE-TRENDS
3D-Karten-Standards

Ende 1997 war es oft genug reine Glücksache, ob ein Spiel mit der verbauten Hardware funktionierte. Da es keine einheitlichen Standards bei 3D-Karten gab, standen Spieler immer wieder vor der Frage: „Unterstützt das Spiel meine Karte oder nicht?" Ein Problem, das auch auf der Spielemesse ECTS 97 immer wieder Diskussionen zwischen Entwicklern und Hardware-Herstellern entfachte.

DIE TOP-5-TESTS

1. Age of Empires | Microsoft
Historische Schlachten in exzellenter Grafik – ein Fest für Hobby-Strategen.

2. NHL 98 | EA Sports
Das Top-Eishockeyspiel war der Konkurrenz locker um zwei Jahre voraus.

3. Incubation | Blue Byte
Runden-Strategie at its best, dank grandioser Grafik und Missionen.

4. Lands of Lore 2 | Westwood
Rollenspieler freute die spannende Geschichte und der Spielumfang.

5. G-Police | Psygnosis
Spannendes und abwechslungsreiches Action-Spiel mit tadelloser 3D-Grafik.

ACTION
Messiah

Zwei Jahre nach dem Debüt MDK arbeitete Shiny Entertainment an dem Action-Spiel Messiah. Grund genug für PC Games, dem Team rund um Dave Perry (siehe auch rechts) einen Besuch abzustatten und zu sehen, wie sich die Arbeiten entwickelten. Mit 500.000 Polygonen sollten die Charaktere alles bis dahin Machbare in den Schatten stellen, nach Aussage der Entwickler war man der restlichen Industrie etwa zwei Jahre voraus. In der Rolle des pummeligen Engels Bob schlug sich der Spieler durch eine bizarre Story rund um den Kampf Himmel gegen Hölle. Messiah erschien schließlich im Jahr 2000.

TEST DES MONATS
Age of Empires



Manchmal fällt der Heiligabend nicht auf den 24. Dezember, zumindest nicht für einen Spieleredakteur. Tester Thomas Borovskis hat das dank Age of Empires erlebt. Die mit Abstand schönste Spielgrafik, eine unverschämt gute künstliche Intelligenz, ein genial einfaches Wirtschaftssystem, die kinderleichte Steuerung, die ausgeklügelte und spannende Kampagne, der deftige Schwierigkeitsgrad, ein leistungsfähiger Szenario-Editor und ein Mehrspielermodus mit hohem Suchtfaktor brachten unseren Mann ins Schwärmen. Kein Wunder, dass das Strategiespiel aus dem Hause Microsoft ein Hit wurde. Inzwischen zählt die Reihe, die die Ensemble Studios rund um Bruce Shelley entwickeln, drei Titel mit jeder Menge Add-ons. Im Gegensatz zu anderen Strategiespielen wie etwa Command & Conquer oder das im gleichen Monat getestete Total Annihilation, setzte man in Age of Empires auf historische Genauigkeit. Sowohl die Kampagnen als auch die Einheiten entsprachen belegten Vorbildern und ließen den Spieler Geschichte „live" erleben. Während Sie zu Beginn einer Kampagne mit einem kaum entwickelten Volk in die Schlacht zogen, rüsteten Sie mit Hilfe von Epochen-Upgrades immer weiter auf. Von der Erfindung der Schwerter bis hin zu robusten Mauern um Ihre Siedlung erweiterte sich das Baumenü nach und nach. Die Massenschlachten, die jedem Monumentalfilm zur Ehre gereicht hätten, zogen schnell in ihren Bann. ❑

WAS WURDE EIGENTLICH AUS
Dave Perry?



Im Zuge des Besuches bei Shiny Entertainment (siehe links unten), stand auch der Gründer des Entwicklerstudios Dave Perry im Zentrum des Interesses. Nach der Veröffentlichung von Messiah im Jahr 2000 kündigten sich aber einige Veränderungen an. 2002 kaufte Publisher Atari das Studio Shiny Entertainment, Dave Perry blieb jedoch an Bord. Er arbeitete fortan zusammen mit den Wachowski-Brüdern (die Regisseure der Matrix-Filme) an Spieleumsetzungen des Matrix-Universums. Vier Jahre später gründete der in Irland geborene Branchen-Veteran zwei neue Unternehmen – die Firma GameConsultants.com, die Entwickler berät, und GameInvestors.com, die jungen Teams hilft, finanzielle Unterstützung zu bekommen. Zudem kündigte Dave Perry im Oktober 2006 das Tanz-MMO Dance! an, das inzwischen veröffentlicht wurde. ❑

SPECIAL
ECTS 97

Bereits 1997 musste die ECTS (European Consumer Trade Show), die in London stattfand, immer mehr zurückstecken. Statt wie zuvor zweimal jährlich Handel und Journalisten über die aktuellen Trends in der Spiele-Branche zu informieren, verdrängte die amerikanische E3 (Electronic Entertainment Expo) die europäische Messe – es gab nur noch einen Termin pro Jahr (im Herbst). Im Jahr 2002 trat eine weitere Konkurrenzmesse auf den Plan, die Games Convention in Leipzig. Diese wuchs in den folgenden Jahren immer rasanter, sodass die Organisatoren der ECTS im Jahr 2005 bekannt gaben, dass die Messe in London ihre Pforten schließt. Nach 17 Jahren verschwand die ECTS, die ausschließlich auf Fachbesucher und Journalisten ausgelegt war, von der Bildfläche. Inzwischen hat sich auch der damals größte Konkurrent E3 stark verändert und verkleinert – im Gegensatz zur deutschen Games Convention. Ob die Electronic Entertainment Expo bald das gleiche Schicksal wie die ECTS ereilt? ❑

MEISTERWERKE



Day of the Tentacle

Eine Postkartenidylle: Häuschen im Grünen, glitzerndes Wasser, Vöglein am Himmel. Doch hinter dem Anwesen fault ein stinkender Sumpf, verseucht durch grünen Schleim, der sich aus der Rückseite des Hauses ins Wasser ergießt. Zwei Tentakelwesen gehen dort spazieren; das lilane trinkt von dem giftigen Gemisch, es mutiert – und beginnt mit der Eroberung der Welt.

Abgefahren? Das war lediglich ein Teil des Intros von **Day of the Tentacle** (kurz: **DotT**)! Nicht nur unter Genre-Fans, sondern in der gesamten Branche gilt die Lucas-Arts-Produktion aus dem Jahre 1993 als eines der besten Adventures aller Zeiten. Wir stimmen zu, denn in der Fortsetzung von **Maniac Mansion** passt einfach alles zusammen: Die VGA-Grafik verblüfft mit einem schrägen Comic-Stil und die herrlichen Charaktere sprühen vor unverwechselbarem Charme. Drei Spielfiguren – Bernard, Hoagie und die irre Laverne – verteilen sich auf drei Zeitebenen, was den Boden für kreative Puzzles bereitet: Durch Zeitreise-Toiletten, sogenannte Chron-O-Johns, „spülen" die Charaktere untereinander Gegenstände hin und her, manipulieren sogar die Menschheitsgeschichte. Der lässige Hoagie trifft etwa auf George Washington persönlich, fügt der amerikanischen Verfassung einen Eintrag über Staubsauger hinzu und assistiert Benjamin Franklin bei einem Wetterexperiment. Nahezu perfekt wurde **DotT** durch die später veröffentlichte CD-ROM-Version, die mit toller Sprachausgabe aufwartete. Das brüllkomische, nach wie vor empfehlenswerte Spiel läuft dank des Freeware-Tools scummVM (www.scummvm.com) auch auf heutigen PCs ohne Tadel. ❑

SCHON GEWUSST?

Fakten und Hintergründe zu Day of the Tentacle

Die kreativen Köpfe hinter DotT: Tim Schafer und Dave Grossman. Sie schufen eines der bekanntesten und besten Adventures der 90er-Jahre.

- Wie viele Lucas-Arts-Titel ist auch **DotT** voller Anspielungen: Fans von **Star Wars** entdecken etwa einen Sturmtruppenhelm im Regal oder einen Darth-Vader-Kalender. Und Hoagie stößt auf ein Gemälde von Max (aus **Sam & Max**).
- Gemeinsam mit Dave Grossman (**Sam & Max: Season 1**) schrieb Tim Schafer einen Großteil der Dialoge für Ron Gilberts **Monkey Island 1** und **2**.
- Im Rahmen des diesjährigen GC-Eröffnungskonzerts wurde die Intro-Musik von **DotT** live aufgeführt. Mitreißend!
- Wer in **DotT** den Tischcomputer von Ed Edison benutzt, kann dort den kompletten Vorgänger **Maniac Mansion** spielen.



DAS HAT STIL! | Die Spielgrafik erstrahlt in 320x200 Bildpunkten – wäre die Auflösung höher, wären die Animationen flüssiger, man könnte **Day of the Tentacle** glatt noch mal als Vollpreisspiel veröffentlichen.

PC GAMES 10/93 ÜBER DAY OF THE TENTACLE

Das sagten wir damals …



SPECS & TECS

EMS	AdLib
386 er	SoundBlaster
HD 1 MB	Roland
CD350 MB	General Midi
MEM580 KB	VGA
Audio	SVGA

BESONDERHEITEN
Alle Texte gesprochen (englisch)

CD-ADVANTAGE
gut



RANKING

Adventure

Grafik	Sound	Handling	Spielspaß
95%	95%	87%	89%

PREIS lt. Hersteller
ca. DM 130,-

HERSTELLER
LucasArts

Tim Schafer: Meilensteine der Kreativität



Day of the Tentacle ist nur eines von Schafers skurrilen Meisterwerken. Drei weitere sind:

- **Vollgas (1995)**
  Klassisches Point-&-Click-Adventure mit toller Comic-Grafik und markigen Sprechern. Die Action-Sequenzen und kurze Spieldauer enttäuschten etwas.
- **Grim Fandango (1998)**
  Das 2D/3D-Adventure bediente man umständlich mit der Tastatur. Charaktere, Dialoge, Story und Musik waren dafür schlicht sensationell.
- **Psychonauts (2005)**
  Storylastiges Action-Adventure, durchtränkt von superben Charakteren, irren Levels und kreativem Wahnwitz. Eine geniale Hüpforgie.

… UND WIE SIEHT'S HEUTE AUS?

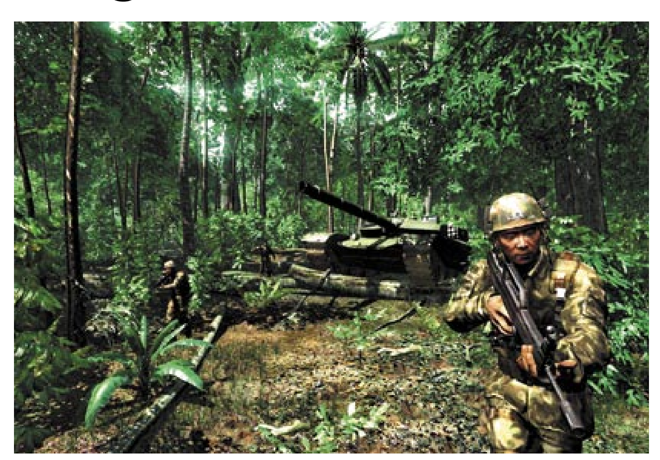
„In guter Erinnerung behalten."

PC Games: Du warst 14 Jahre alt, als du **DotT** das erste Mal gespielt hast. Wie war's?
Ansgar Steidle: „Berauschend – wir standen wie gebannt vor dem Rechner und genossen das Intro. Kurz darauf gab es Mecker von den Eltern, da wir extra die Stereoanlage gemopst hatten …"
PC Games: Welchen Charakter, welches Rätsel fandest du denn am coolsten?
Ansgar Steidle: „Schwierig … Laverne oder Hoagie? Am lustigsten war sicher die Stelle, in der man den Hamster in die Mikrowelle steckt – so wie schon im Vorgänger."
PC Games: Wenn **DotT** heute noch mal veröffentlicht würde, vielleicht mit verbesserter Grafik – welche Wertung käme dann bei dir heraus?
Ansgar Steidle: „Ich möchte es gar nicht bewerten, will **DotT** in guter Erinnerung behalten."

Im nächsten Heft

❑ Test

Crysis



Revolutionäre Grafik, eine ansprechende Geschichte und überzeugende Computergegner – hält **Crysis** die Versprechen und bietet Action der Referenzklasse?

❑ **TEST**
Hellgate: London | Übertrifft Bill Roper sich und das legendäre **Diablo 2**?



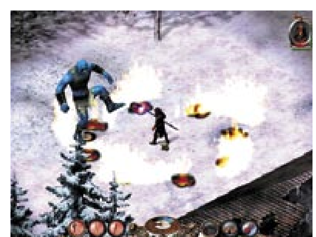
❑ **TEST**
The Witcher | Wie steht's um Grafik, Kampfsystem und Charakterentwicklung?



❑ **VORSCHAU**
They | Der erste **They**-Trailer sorgte für Aufregung – wir bringen Klarheit!



❑ **EXTENDED**
Sacred | Mit unseren Tipps zaubern und schlagen Sie sich locker durch Ancaria.



PC Games 12/07 erscheint am 31. Oktober!

Vorab-Infos ab 29. Oktober auf pcgames.de

LESEN SIE AUSSERDEM



PC Games Hardware
AMD und Intel schicken ihre neuen Prozessor-Generationen ins Rennen. Wer hat diesmal die Nase vorn?



SFT – Spiele Filme Technik
Apple stellt die neue Generation iPods vor – was bringen Touchscreen und WLAN-Anschluss in der Praxis?



COMPUTEC MEDIA
Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag: Computec Media AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth, Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200, redaktion@pcgames.de, www.pcgames.de

Vorstand: Johannes Sevket Gözalan, Niels Herrmann

Chefredakteurin (V.i.S.d.P.): Petra Fröhlich (pf), verantwortlich für den redaktionellen Inhalt. Adresse siehe Verlagsanschrift

Chef vom Dienst: Stefan Weiß (sw)
Leitender Redakteur: Christian Burtchen (bur)
Redaktion (Print): Robert Horn (rh), Felix Schütz (fs), Ansgar Steidle (as), Sebastian Weber (web), Thomas Weiß (tw)
Redaktion (Videos): Felix Helm, Dominik Schmitt
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Florian Emmerich (fe), Jürgen Krauß (jk), Alexander Lutz (al), Christian Schlütter (chs)
Redaktionsassistenz: Katharina Brochier
Trainees: Benjamin Armbrüster (ba), Christoph Berger (cb), Peter Hantsche (ph), Benjamin Kratsch (bk), Alexander Kuhn (ak), Diana Kulow (dk), Paul Schneider (ps), Thomas Wilke (twi)
Redaktion Hardware: Thilo Bayer (Ltg.), Christian Gögelein, Marco Albert, Lars Craemer, Daniel Möllendorf, Carsten Spille, Uwe Steglich, Frank Stöwer, Daniel Waadt
Chefreporter: Christoph Holowaty
Textchefs/Lektorat: Wilfried Barbknecht, Claudia Brose
US-Korrespondent: Roland Austinat
Mods und Maps: Andreas Bertits (ab), Marc Brehme (mb)
Layout: Marco Leibetseder (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide,
Bildredaktion: Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung: Marco Leibetseder
Disc Divsion: Jürgen Melzer (Ltg.), Alexander Wadenstorfer, Björn von Bredow, Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Neubig, Christine Rockenfeller, Michael Schraut, Jasmin Sen
Commercial Director: Hans Ippisch
Vertriebskoordination: Sabine Eckl-Thurl
Marketing: Anke Moldenhauer (Ltg.), Jeanette Haag
Produktionsleitung: Ralf Kutzer

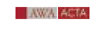
www.pcgames.de: Computec Internet Agency GmbH
Leitender Redakteur: Ahmet Iscitürk
Redaktion: Sebastian Thöing (st)
Freie Mitarbeiter: Peter Hantsche, Frank Moers, Christian Schlütter
Projektleitung & Konzeption: Justin Stolzenberg (Ltg.), Markus Wollny, Sascha Pilling, Stefan Ziegler
Programmierung: Marc Polatschek, Rene Giering, Alex Holtmann, Aykut Arik
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Anzeigen: CMS Media Services GmbH, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth

Anzeigenleitung: Thomas Knopp, verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung
Rene Behme: Tel. +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Michael Mensah: Tel. +49 911 2872-342; michael.mensah@computec.de
Brigitta Asmus: Tel. +49 911 2872-345; brigitta.asmus@computec.de
Wolfgang Menne: Tel. +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Ronny Münstermann: Tel. +49 911 2872-251; ronny.muenstermann@computec.de
Silke Pietschel: Tel. +49 911 2872-254; silke.pietschel@computec.de
Katja Thiem: Tel. +49 911 2872-252; katja.thiem@computec.de
Ina Willax: Tel. +49 911 2872-255; ina.willax@computec.de
Judith Gratias: Tel. +49 911 2872-258; judith.gratias@computec.de
Gregor Hansen: Tel. +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Markus Vones: Tel. +49 89 78060-110; mv@codexmedia.de

Anzeigendisposition: Judith Linder; judith.linder@computec.de
Datenübertragung: via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 20 vom 01.10.2006


PC Games wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite: 1,15 Mio. Leser

Auf den Seiten 3 bis 8 befindet sich eine Anzeigen-Sonderveröffentlichung zum Produkt „Theatre of War". Es handelt sich dabei nicht um redaktionellen Inhalt.

Abonnement
Abo-Service Inland/Ausland, Telefon: +49 89 20959125, Fax: +49 89 20028-111
E-Mail: computec@csj.de, Online: http://abo.pcgames.de
Postadresse: COMPUTEC Media AG, Aboservice CSJ, Postfach 14 02 20, 80452 München
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: PC Games DVD 61,00 EUR, PC Games Extended 78,90 EUR
Österreich: PC Games DVD 68,20 EUR, PC Games Extended 86,10 EUR
Übrige Länder: PC Games DVD 73,00 EUR, PC Games Extended 90,90 EUR

ISSN/Vertriebskennzeichen
PC Games DVD: ZKZ 12782 ISSN 0947-7810
PC Games CD: ZKZ 59853
PC Games Magazin: ZKZ 62134


Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e.V. (IVW). Berlin.

Vertrieb und Einzelverkauf: Burda Medien Vertrieb GmbH, Arabellastraße 23, 81925 München
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, WINDOWS VISTA: DAS OFFIZIELLE MAGAZIN, PLAYZONE, N-ZONE, XBOX 360: DAS OFFIZIELLE XBOX-MAGAZIN, Wii-PLAYER, PLAY VANILLA, KIDS ZONE, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CELEBRITY.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, CKM, VOYAGE, PLAYBOY. Ungarn: JOY, SHAPE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, CKM, PLAYBOY, ÉVA, DESIGN ROOM.
Internationale Tageszeitungen: Polen: PRZEGLAD SPORTOWY, TEMPO